特别报道：《口袋迷宫 伟大之门与无限迷宫》售前特报
专题企划：TV动画15周年特辑：城都联盟篇
研究所：口袋妖怪详尽分析——前代神兽再临
抽奖活动继续进行！

口袋玩家

POKéMON

VOL.60



《口袋玩家》60辑 幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



小球獭 1名

二等奖

正品口袋妖怪毛绒玩偶（中）



塞伊米 1名



塞伊米Q版 1名

三等奖

正品口袋妖怪毛绒玩偶（小）



双子甜筒 1名



睡觉的皮卡丘 1名

幸运奖

正品口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



铃铃铛 1名



三日蜂 1名



礼土蟋蟀 1名

参与方式

只要在2012年12月25日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在62辑公布。

《口袋玩家》58辑中奖名单



一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

湛江市 周明晓

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市 武源清

成都市 宇文归尘

三等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（小）

福安市 王苏捷

北京市 郑家琪

幸运奖：3名 口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

呼和浩特市 徐伟昊

南昌市 徐威

昆明市 谢思成

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》售前特报



从拆解游戏标题入手，汇总游戏发售前最全面信息，附加回顾不可思议迷宫类游戏名作回顾。

特别报道 P014

《口袋妖怪》16年（特别篇） 专题企划

——TV动画15周年特辑：城都联盟篇

P040

ＴＶ动画随着《金·银》进入到了城都联盟篇，从游戏动画未同步，GS球神秘失踪、火箭队内讧以及剧场版TV版关系的探讨……一起来盘点回顾城都联盟篇的种种。





口袋妖怪详尽分析 P146

——前代神兽再临

本辑带来的，是露琪亚、凤凰、迪亚路卡、帕鲁基亚以及两个形态的基拉帝纳。

研究所



千年——最终话：末日的审判

《千年》迎来了大结局，沉睡千年的爱丽丝的身分、吉拉奇的传说、动乱中的帝国前途……本辑，一切都将水落石出。

口袋小说

P200



口袋玩家



VOL.60目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

特别报道

《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》售前特报 14

售前消息汇总 14

不可思议迷宫RPG名作一览 29

专题企划

《口袋妖怪》16年（特别篇）——TV动画15周年特辑：城都联盟篇 40

口袋妖怪原型探究——第五代门前精灵 58

木之实的故事——树果原型小揭秘（11） 68

口袋漫画

口袋妖怪+信长之野望 乱世彩绘卷 红之卷：女忍的事情 76

Pokemew 青之救助队——盛世浮华 92

PM海贼团——胜利是顶级烤肉 109

口袋妖怪笑事典 114

口袋妖怪DP物语 121

《神奇宝贝特别篇》三十八卷简介（上） 136

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——尊贵篇3 138

研究所

口袋妖怪详尽分析——前代神兽再临 146

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.5 174

CONTENTS

《口袋妖怪 黑2·白2》全徽章入手条件 180

口袋画廊

口袋画廊 183

精灵中心

精灵中心 184

口袋小说

圈圈熊酒吧——迷路森林（2） 190

千年——最终话：末日的审判 200

战国！ 213

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录





一、宠物小精灵BW（第二季）

98.梅洛艾塔与海底的神殿

99.灵兽形态总进攻！伊修最大的危机！

100.世界上最华丽的小精灵！奇拉奇诺VS叶藤蛇！

101.天空和大地的双打对战！

二、ANA短片

皮卡丘的夏天大桥故事

三、广播剧

火箭队的秘密帝国（3）

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何全力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/levelup 007　编/马修

活动　“口袋妖怪中心杯”Wi-Fi对战赛

11月2日～11月4日期间，口袋妖怪官方通过PGL（口袋妖怪全球连接）网站的平台举办了“口袋妖怪中心杯”网络对战大赛。该赛事采用Wi-Fi单人赛的形式，10月26日～11月1日期间报名参加的前5万名选手均可获得参赛资格。最终赛事名次靠前的选手将获得由口袋妖怪中心送出的白色丘雷姆、黑色丘雷姆绒毛玩偶等丰厚奖品。





周边　全新喷火龙限定版3DS LL即将登场



口袋妖怪官方宣布，继皮卡丘主题的限定版3DS LL上市后，官方又将推出另一款全新的限定版3DS LL主机“口袋妖怪中心原创 Nintendo 3DS LL 喷火龙版”。这款主机的底色为黑色，在主机的正反两面都印有帅气的金色喷火龙图案。喷火龙限定版3DS LL的购买方式与皮卡丘版发售时有些不同，它将采取抽选购买制：首先在11月3日～11月26日期间，玩家们需要先到各大口袋妖怪中心内领取专用的抽选券并进行登记；到了12月7日，官方将会把中选通知发送到各玩家手中，之后在2012年12月15日～2013年1月14日期间中选的玩家们就可以凭通知前往口袋中心购买了。

活动 ● 佳能与口袋俱乐部联合举办抽奖活动 ●





由日本佳能公司联合口袋妖怪俱乐部共同推出的佳能打印机抽奖活动开始了！10月26日～11月30日期间，在佳能公司的官方网站上推出名为“Satera LBP 口袋妖怪打印画廊”的特设站点。其中不但有各种口袋妖怪主题的图画打印稿供大家下载，人们还可以在这个网站内找到一组密码，之后便可以登录到口袋妖怪俱乐部的官方网站，将这组密码输入到活动页面后就可以参加官方的抽奖活动了。本次活动的获奖名额共13名，奖品为佳能彩色激光打印机“Satera LBP7010C”3台以及口袋妖怪中心原创的皮卡丘折叠桌10个。

游戏 ● “《口袋妖怪 Tretta》系列”推出第2弹资料篇 ●

Takara Tomy所推出的圆牌对战街机游戏“《口袋妖怪 Tretta》系列”从10月下旬起更新为第2弹资料篇《搜寻传说的口袋妖怪》。这一资料篇以众多传说中的口袋妖怪为主题，莱希拉姆、泽克罗姆、拉恩德伦斯、丘雷姆、凯路迪欧、科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂等各种强力口袋妖怪的圆牌都在此版本中登场。







事件 “更多四字熟语”专栏连载



在日本报刊《读卖新闻朝刊》上长期连载的“与口袋妖怪一起来记吧！”专栏继推出了“熟语大词典”、“惯用语大全集”等系列后，全新的第5弹作品“更多四字熟语”系列也已经从10月22日开始在报上登载了。同往常一样，本专栏中每期都会选择一种口袋妖怪与一句四字熟语相搭配，把这句四字熟语的含义结合口袋妖怪的特点加以介绍，读者们在了解口袋妖怪的同时也能从中学习到传统文化的知识，可谓一举两得。

周边 口袋新年主题周边11月上市

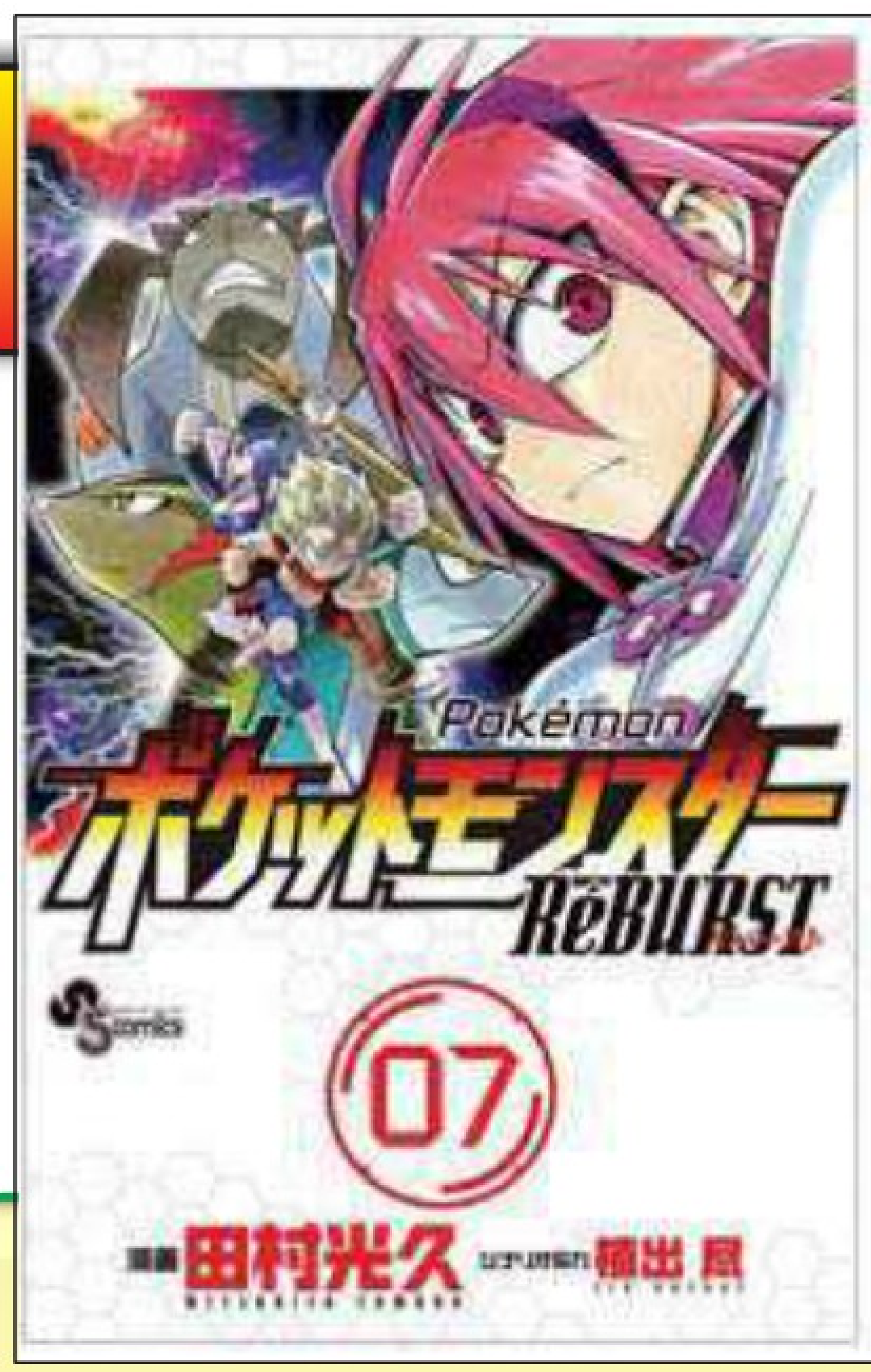
从11月3日起，日本各大口袋妖怪中心内开始发售一系列新年主题的口袋妖怪周边商品。这其中包括有迷你门松、迷你绳饰、新年贺卡、红包袋以及各种印有迎新主题插画的文件夹、贴纸等。







书籍 《口袋妖怪Reburst》单行本第6卷发售



10月18日，由小学馆负责发行的漫画《口袋妖怪Reburst》的单行本第7卷在日本发售。

游戏 《口袋妖怪不可思议的迷宫》新作发售日及更多新消息公布

10月上旬，在口袋妖怪的日本官网上公开了3DS平台上的最新口袋游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的主题页面以及发售日期的情况。据悉，本作的发售日为11月23日，从10月6日起玩家们如果前往口袋妖怪中心提前预约的话，还可以获赠一款由口袋中心原创的A4尺寸文件夹作为预约特典。





而在不久前口袋妖怪官方还宣布，在11月23日～12月31日期间，将通过Wi-Fi的方式向所有购买了3DS游戏《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的玩家免费提供特别追加迷宫“口袋之森”的下载服务。







周边 口袋主题室内生活用品



从10月27日开始，在日本的各大口袋妖怪中心内开始发售一系列以皮卡丘为主题的室内生活用品。这套周边是专门为玩家们的起居生活带来便捷和装饰室内环境而设计的，产品涵盖了拖鞋、纸巾盒、杯垫、收纳箱等众多品种。

游戏 向冠军挑战，《口袋妖怪 黑2·白2》推出新淘汰赛

从10月22日起，口袋妖怪官方在《口袋妖怪 黑2·白2》游戏的Wi-Fi任务中又推出了一个新的淘汰赛供玩家下载。在本次的新任务中，玩家们将向“口袋妖怪世界锦标赛2012”游戏对战大赛部门的少年组、年长组、大师组三个项目中排名前四的选手的队伍进行挑战。至于世界冠军的实力究竟如何，就让我们来挑战一下吧。



周边 口袋中心发售女性向系列周边

从11月3日开始，口袋妖怪中心内开始发售一系列面向女性顾客的周边商品。此套周边采用皮卡丘、皮丘、奇拉米、胖丁、塞伊米、电飞鼠等众多可爱类型的口袋妖怪作为装饰图案，再配以粉红色的底色以及爱心、珠宝的造型，相信一定会让众多女性消费者们爱不释手。商品的种类包括挂件、化妆包、手提包、珠宝盒、水性指甲油等。






事件 ● 日本亚马逊购物网站开设“《口袋妖怪》系列”专场 ●



由日本最大的在线购物商场亚马逊日本（Amazon.co.jp）与口袋官方联合推出的口袋妖怪主题网络商店“Pokemon Store”将从10月26日开始正式运营。该网络商店除了会整合过去在亚马逊商场内已经销售的各种口袋游戏、玩具、书籍等商品外，今后还将推出更多全新的周边供顾客们选购。例如近期由口袋妖怪中心所推出的“皮卡丘40厘米等身大绒毛玩具”、“皮卡丘厨具系列”以及“口袋妖怪金属吊坠全649种”等多款全新周边，从10月26日开始都可以在亚马逊网站内进行选购。以往只有前往口袋中心实体店才能购买到的商品，今后也能在网络商店中买到了。





卡片 ● 购买超值卡片套装获得官方抽奖机会 ●



9月14日～11月26日期间，玩家们只要购买“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”中的超值卡片套装《顶级玩家选择 100+40张 大师卡组构建BOX EX》，并把包装盒上的条形码连同抽奖券寄往指定地点，就有机会参加由官方举办的特别抽奖活动、赢取“《口袋妖怪卡片游戏BW》系列”的各扩充包总计100包以及闪光版卡组保护盒套装等多重大奖。





www.dooland.com

活动 "I LOVE EIEVU" 抽奖活动





玩具与游戏厂商Banpresto从10月上旬开始开展了一项名为"I LOVE EIEVU"的活动。在活动期间，玩家们只要前往Banpresto公司在日本各地开设的游艺中心游玩，就有机会参加抽奖活动，Banpresto为本次活动准备了"I LOVE EIEVU"系列伊布绒毛玩偶以及超大号伊布绒毛抱枕等奖品。



活动 "滨松町竞走拉力赛2012" 活动

11月3日，口袋妖怪中心东京店在东京滨松町举行了一年一度的"滨松町竞走拉力赛"活动。"滨松町竞走拉力赛"是由口袋妖怪中心东京店联合同样位于东京滨松町内的多家商场和公司一同举办的年度体育活动。在活动现场除了会有竞走比赛以外，口袋官方还在各站点内设置多个纪念图章敲章点，收集这些图章后可以把它们拿到店铺内兑换各种奖品。



活动 口袋万圣节摄影会

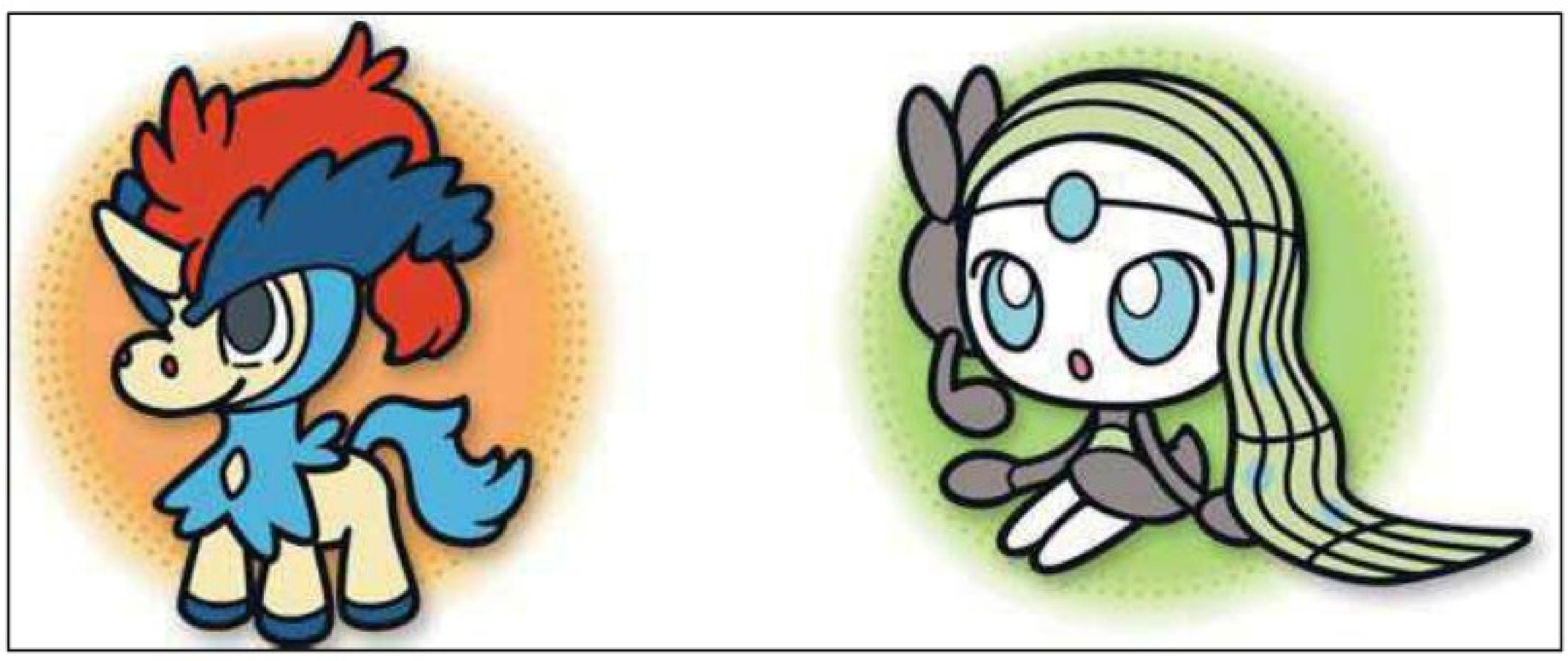
10月22日～10月31日期间，“口袋万圣节摄影会”活动在口袋妖怪中心东京店内火热举行。活动期间，小学6年级以下的小朋友可前往口袋中心参加此活动。在摄影时，小朋友们可以装扮成各种可爱的口袋妖怪的造型进行拍摄，而拍完以后还可以得到一张印有自己照片的明信片留作纪念。





活动 订阅口袋俱乐部电子杂志获赠PDW装饰玩偶

10月19日～11月30日期间，玩家们只要登录到口袋妖怪俱乐部内并订阅官方的电子杂志服务，就可以收到由俱乐部定期发出的电子杂志邮件，在其中还可以找到一组密码，将这一密码输入到PGL网站以后就可以在PDW（口袋妖怪梦境世界）中分别获得一个凯路迪欧和梅萝爱塔的玩偶装饰品作为礼物。本辑所提供的密码为“うんどうだいすき”（超喜爱运动）。



周边 口袋动画主题曲精选集12月发售

Media Factory宣布，收录有《口袋妖怪》TV版动画15年来众多片头、片尾主题曲的精选集《口袋妖怪TV动画主题曲 BEST OF BEST 1997～2012》将于12月21发售。



周边 "Pokemon×护盖收集"系列手机保护盖新款式



从10月19日开始，由日本电信运营商SoftBank（软银）公司联合口袋妖怪官方所推出的"Pokemon×护盖收集"系列手机保护盖又有多种新款式登场。本次所推出的新图案有苗芽龟、小火猴、圆企鹅、树蜥蜴、小火鸡、水跃鱼等，用户们可以根据自己的喜好自由选择中意的款式。





周边 "伊布收集"系列周边又添新品







大人气的"伊布收集"系列周边又要推出新商品啦！从11月10日开始，以伊布及其7种不同的进化型为主题的系列周边又将有多种新产品上市，这其中包括有餐具、喝水杯、杯垫、毛毯、卡片游戏收藏册、卡片游戏保护盒以及绒毛玩具等众多日用品。

事件 "Pokemon with You"号观光列车即将发车

JR东日本（东日本旅客铁道）公司宣布，由JR东日本公司联合"Pokemon with You"基金会共同推出的"Pokemon with You"号观光列车将从12月22日开始，在JR东日本旗下的线路内发车运营。同时，以"Pokemon with You"号列车为造型的一款时钟也将同期发售。



活动 “透明文件夹人气投票”活动



由口袋妖怪中心东京店所举办的“透明文件夹人气投票”活动于10月13日～11月11日期间在该店铺内举办，此次的文件夹投票活动是将2011年12月以前在东京店内所发售的50种不同款式的透明文件夹全部列出后供顾客们投选，最终名次排在前10位的文件夹将从12月15日开始再次进行发售。

周边 “技能博物馆”系列模型第3弹、第4弹登场

不久前，日本玩具与游戏制作厂商Banpresto公布了由该公司所推出的“技能博物馆”系列模型的第3弹和第4弹商品的一些具体情况。其中第3弹模型的造型分别是菜冠猴、火冠猴、水冠猴和铁骑虫，已经在10月份上市。而第4弹模型的造型则是愣头蜥蜴、废箱怪、挟木小子和三颜龙，上市时间为12月 。





《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》售前特报



文/马修

“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”最新作《伟大之门与无限迷宫》便要发售了，这辑我们为大家带来了关于本作的发售前特别报道，这次我们直接从拆解标题切入，为大家全面讲解这款新作的同时，也带着回顾一下系列的一些传承下来的经典要素。并给大家带来一些知名的《不可思议迷宫》类型游戏的回顾。

RPG　角色扮演·收集育成

口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

ポケモン不思议のダンジョン ～マグナゲ−トと∞迷宫～

◆Pokemon/Spike Chunsoft◆日版◆预定2012年11月23日

◆1人◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

3DS

口袋妖怪

既然《口袋妖怪》是招牌，那么本作自然就有很大的《口袋妖怪》成分了，下面我们一一说来。

完全精灵的世界

《口袋妖怪不可思议的迷宫》（以下简称《口袋迷宫》）的世界是只有精灵没有人类，无论是城镇的NPC，还是占山为王的盗匪，乃至于导致世界崩溃的黑暗化的神，无一不是口袋妖怪。《救助队》、《探险队》中的主角尽管也是人类，但从游戏一开始便以精灵的模样出现。

在本作的主角也是人类变成的，我们的主角是在梦中变成了精灵，结果醒来后发现自己真的变成精灵并来到了完全由精灵组成的世界……



▲主角做了一个奇怪的梦，听到了谜之音的呼唤。



▲然后自己变成了……汗!



◀在谜之音的引导下来到了精灵的世界。

▼醒来后发现有精灵来搭讪，这家伙就是游戏里的搭档了。而自己竟然真的变成了精灵……





▲3DS机能支持下的本作实现了3D化，采用的是《口袋公园》的风格而非Wii版《口袋迷宫》的“口袋牧场风格”。

本作的可选精灵

按照系列的惯例，本作也有主角以及一名游戏最初便加入的搭档，包括皮卡丘和动画中非常活跃的牙龙宝宝，以及第五代御三家的藤叶蛇、暖暖猪、小球獭。选两个喜爱的精灵做自己冒险的最初力量吧。但具体的方法目前还不知道。



皮卡丘



小球獭



藤叶蛇





暖暖猪





牙龙宝宝

更多的伙伴们

除了主角和搭档，冒险中也可以收服同伴，而完成一些任务和事件，也会有新的同伴加入。



电飞鼠

很热心的可爱小精灵，驻地全貌公开时就可以看到它。





在世界各地到处旅行的比里基昂，似乎在寻找什么东西。在酒吧结识了主角和搭档，而大家似乎也被比里基昂的魅力所吸引了……



土龙



比里基昂



热心的电飞鼠和羞羞答答的土龙是非常要好的死党，因为受到主角和搭档的救助而想加入主角的队伍中。

还有很多活跃的人气精灵



凯路迪欧

在游戏中与玩家相遇的小马口袋妖怪凯路迪欧，会有什么故事和表现呢？



传说中的精灵，存在于世界上的某个地方，会不会是本作剧情中的主要神兽呢？



丘雷姆



三颜龙



拥有三个面孔及高超的飞行能力，不知道在冒险中主角一行将何时会挑战这个强悍的家伙。

收集与育成

《口袋妖怪》的成功四要素中的前两点便是收集和育成，在《口袋妖怪不可思议的迷宫》（以下简称《口袋迷宫》）中，每作都收录了除阿尔修斯意外的全部精灵甚至各种形态，本作以第五代为蓝本，649种精灵全部登场应该没问题，不知道《黑2·白2》中的新形态能否登场。只是前作的精灵整理都是纯文字显示，而且没有图鉴完成度，也希望本作中能改进。

至于育成，反应在《口袋迷宫》中，就是精灵的升级以及伴随升级带来的能力增长和新技能的习得，而随着剧情的发展，这些身经百战的主力精灵们还可以实现进化，从而使能力得到质的飞跃。



◀▼被打倒的敌人有一定概率成为同伴，这便是本作的收集过程，让更多的精灵加入到自己的队伍中吧！

通信与对战

通信在“《口袋迷宫》系列”中的主要作用是Wi-Fi救助和求救，此外还能将自己比较强的精灵交换给朋友，带着他的弱小精灵去高难度迷宫锻炼锻炼。而对战要素就非常轻了，只是在Wi-Fi交换彼此队伍阵容后，在特定的地点挑战由NPC操作的交换来的队伍。

追加



▲12月31日前这个名为“口袋之森”的追加迷宫是免费下载的。

追加在“《口袋妖怪》系列”中也是一大要素，传统的是去电影院看剧场版时接收或交换到，后来随着口袋妖怪中心的陆续开张以及与其他品牌合作，又增加了店头追加的方式，而到了网络Wi-Fi时代，更有了能让全球玩家都受益的Wi-Fi下载。和正统作品的追加方式不同，“《口袋迷宫》系列”的追加之前一直采用密码方式，不过本作有了改变，那就是终于支持Wi-Fi下载了，但以后也将走上付费DLC的路子。

说起来付费DLC是这两年争议很大的话题，一方面给玩家提供了新的要素，一方面也有变相掏玩家钱包的嫌疑——不管怎么说，开发人员给开发新的关卡、角色这些也都是劳动付出，获得报酬也是情理之中，而合理的付费DLC则起码要给玩家“这钱花得值”的感觉，首先是游戏本身的流程和可玩度要有保证，而付费DLC也不会破坏游戏整体的平衡，否则就沦为某些敛财网游一个级别了；然后就是是否值得购买，像服装啦、赛道啦、关卡啦、音乐啦……嗯，关于付费DLC的购买意愿，大家的看法是怎么样的呢？等游戏发售后随着这些DLC完全展现于大众的时候，我们再一起讨论这个话题吧。

DLC第一弹：口袋之森

DLC即通过下载方式追加的新要素，像以前《口袋妖怪突击队 光之轨迹》追加的四个下载关卡就是典型的DLC，现在的游戏为了延长游戏的时间，不少都通过DLC配送的方式增加关卡，毕竟信息时代在线下载还是很方便的。而DLC又有免费和付费两种，官方也坦言，为了延长游戏时间，本作会在以后陆续放出付费下载关卡，但这些都不会影响游戏本体的完整性。目前第一弹DLC已经公布，是名为“口袋之森”的特别迷宫，在11月23日～12月31日期间，该DLC都会免费提供下载，想要收正版游戏的要抓紧，因为从2013年1月1日起，这个迷宫就要花150日元（约12元人民币）购入啦。更多关于DLC关卡的消息，官方也会陆续公布。





▲下载之后，就可以无限制地挑战了。

属性与特性

来自于正统系列的两大要素，属性相克是《口袋妖怪》初代就有的设定，而在《口袋迷宫》中，由于要面对众多敌人，因此属性相克的影响也被削弱为1.4倍和0.7倍，更取消了原作中的无效属性；相对于攻防上的弱化，属性在地图上的影响就大了很多，诸如可以在水面走的水系以及和在岩浆上行走的火系，都对解谜大有帮助。

特性也是来自于原作，但作为迷宫冒险游戏，特性效果又与原作有所不同，而特性的效果同样有正有反，有些特性甚至直接影响该精灵的出场率，如强大的巨甲龙由于沙尘暴特性使得岩钢地属性以外的队友一直受到伤害，因此大多时间都在坐冷板凳。

技能与技能连锁

《口袋迷宫》的技能完全出自原作，但由于类型完全不同，因此除了直接对单个的技能外，大多数都参考原作并根据不可思议迷宫RPG的类型做了全新的改变，而这些技能也由于范围、距离、PP值这些使得使用率与原作大相径庭，像原作中那



■主角的四个技能终于对应四个按键了。

些终极大招虽然威力大但因为使用次数低完全无法满足漫长的迷宫冒险而使用率极低；原作中使用率超高的地震则由于会无差别地伤害队友而被弃用，取而代之的则是可以攻击整个房间敌人但不会伤到队友的大地力量。相对于高输出低PP的大招，普通技能、尤其是连续攻击类技能就非常受欢迎了，而技能连锁系统更提供了丰富的攻击输出思路，尤其是像强化+攻击这样一气呵成的输出，在“《口袋迷宫》系列”中用得十分爽。

本作既然以最新的《黑2·白2》为蓝本，那么技能系统自然也是基于正统系列的第五代。和正统作品一样，每个精灵可以最多装备四个基本技能，而这些技能也分为攻击的和辅助的。每个技能都和原作一样有使用次数，也就是PP值。另外在上次的介绍中，我们得知本作装备的四个技能可以分别对应3DS的四个按键，虽然比起前作是很大的进化，但以往作品中可以无限使用的普通攻击不知道是否有保留。



▲用哪个技能更有效呢？。

▼皮卡丘的10万伏特攻击爱心蝠效果拔群！属性相克也是很重要的哦。



技能升级系统

打败野生精灵就会得到经验值，经验值积累到一定数目后该精灵就会升级——这是系列的惯例，挑战迷宫失败后等级不清零也算是本作难度更大众化的原因。而除了精灵本身，本作也终于加入了技能升级系统，只要在迷宫中多运用该技能，那么该技能就会积累经验值并升级，升级后的威力、命中率以及PP等都会增加。尤其贴心的是，升级后的技能还可以传承给其他精灵继续使用，在使用之初便保证该技能的高等级。



▲用2级的雷电攻击对手，造成101点的伤害。



▲雷电技能升级了。



▲3级的雷电给同样对手造成了119点的伤害。

队伍技能

在迷宫中的一些宝箱里，可以获得“队伍技能”并给精灵装备上，队伍技能和迷宫解谜有关，比如破坏陷阱、直接落到下一层等正面效果。



▶装备破坏陷阱技能后便可以将迷宫中的陷阱破坏掉。

◀把宝箱拿到战槌龙那去鉴定，得知是破坏陷阱的技能。



集合大家力量：全员行动！



第五代《口袋妖怪》的正统作加入了3对3战和轮盘对战，更加强了精灵之间的配合；而基于第五代的本作，也增加了集合全队力量的要素，即全员行动。全员行动是本作的新要素，在冒险中会收集到“心之波动”，当“心之波动”达到一定数量时，就可以发动全员行动了。而不同的主角（队长），发动的全员行动的效果也不同，如有的可以全灭周围的敌人，有的则可以回复全员HP等等。不过由于使用条件达成比较难，因此还是留到关键时候使用为好。



▶达成了使用全员行动的条件。



▲全员行动发动！

蛋与饲育屋

最初出现于系列第二代的精灵蛋，在《口袋迷宫》中也有保留，在完成一些任务后便会得到精灵蛋，拿到饲育屋便会孵化出新的精灵。第二代《口袋迷宫》中，玛娜菲的蛋也是通关后剧情的主要构成之一。

不可思议的迷宫

“《不可思议的迷宫》系列” 的特色就是每次进入迷宫都不一样，这个系统由Chunsoft发展壮大，其特征除了千变万化的迷宫外，也有回合战斗、道具系统、陷阱、怪物屋、BOSS战等要素。下面我们来分开讲解：

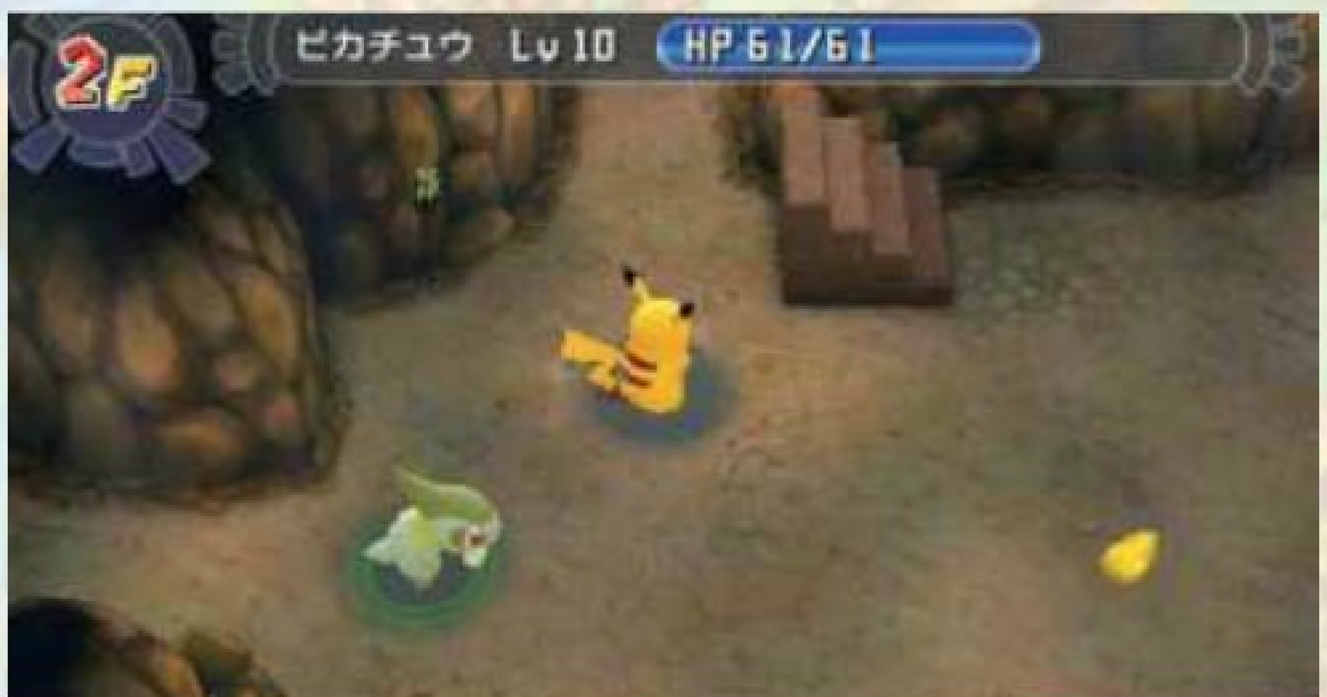
千变万化的迷宫

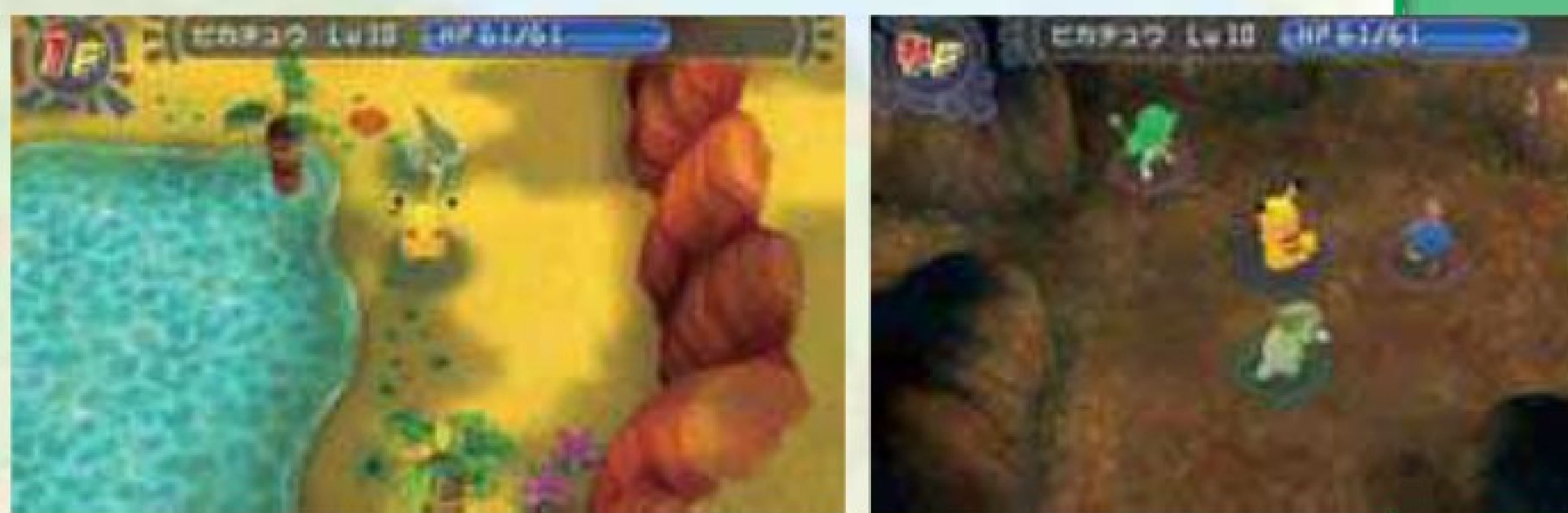
每次进入都不一样大大保证了闯迷宫的新鲜感，但这些迷宫也不是随机生成的，这种不可思议的迷宫不仅不能出现那种死路迷宫，更要有相当严谨的结构，需要严谨到让玩家即使处在绝境中，也能通过缜密的思考和步步为营的操作逃离生天，而这也是整个“《不可思议的迷宫》系列”的魅力所在。



▲▼不同地形、不同难度的迷宫都在游戏中出现，以称霸全迷宫为目标努力吧！

▶到达上一层的台阶。





▼即使同一个迷宫的同样一层，每次进入后，阶梯的位置也会不一样。





◀不同的迷宫中有不同的精灵等待着玩家，它们的攻击方式也相当丰富的。

▲迷宫内需要活用各种技巧以应付各种完全意想不到的事件，这正是“不可思议的迷宫”的魅力之处。



■伙伴的行动主要看玩家的指令，让游戏的战略性更加突出。

回合制行动

既然这些千变万化的迷宫中经常出现把玩家逼入险境的情况，那么即时战斗明显不利于玩家的思考，因此“《不可思议的迷宫》系列”最开始也为这个变化的迷宫系统配套了回合制战斗，来方便玩家仔细地思考出路。





▲►每回合中，敌我双方都会进行各自的行动。





▲皮卡丘对金香娃娃使用电光一闪攻击，金香娃娃则对皮卡丘使用寄生种子抽血。

斜行

斜行就是往左上、左下、右上、右下这些方向前进，尽管“《不可思议的迷宫》系列”的地图是方方正正的格子状，但斜向相邻也被看做相接的，如果掌握不好斜行，那么在逃跑和战斗时就很可能因为拐一个不必要的直角弯而浪费一回合，从而使自己陷入被动，在强敌林立的迷宫中甚至会导致丧命。不过用方向键按斜方向难免会出现先按一个方向的情况出现，因此在早期作品中，就有了斜方向确定这一设定——很显然，这个设定也是基于回合制行动。

道具系统

迷宫冒险是个长途跋涉的过程，其中难免受伤以及陷入各种异常状态，这样就需要携带各种道具了，道具通过迷宫中的拾取或开宝箱以及购买、合成获得。在《口袋妖怪不可思议的迷宫》中，精灵们的装备是提升各种能力的装备道具和专用道具，此外复活的、补充HP的、填饱肚子的、远程攻击的等等都是必不可少的，这些道具可以给自己使用，也可以丢给同伴补充体力，有的时候甚至可以用来开启机关、侦测陷阱、脱离险境甚至脱出迷宫。可以说道具携带是否合理直接关系到迷宫冒险的生存率。



■使用结果，回复了100点HP。

▼使用催眠玉，周围的敌人便都睡着了。





※满腹度

满腹度是“《不可思议的迷宫》系列”非常有特色的一个系统，满腹度一旦降为0体力就开始直线下降，依旧吃不到东西就只能饿死。很多时候为了防止被活活饿死，主角甚至要吃掉腐肉、烂苹果、毒草这些东西。在这个系统下，闯迷宫的勇者不再是不食人间烟火的圣战士，而是要用五谷杂粮填饱肚子的凡夫俗子。因此有限的携带道具中，必须要带着专门用来增加满腹度的道具，而《口袋妖怪不可思议的迷宫》中，满腹度道具就是苹果。而与满腹度相对应的，还有提高满腹度最大值的种子类道具。

陷阱与异常状态

迷宫中不光有看得见的敌人，还有看不见的陷阱，如果不事先用道具或其他方式侦查出来，一旦踩上去，轻了损血，严重的会陷入非常糟糕的异常状态。而异常状态不光是传统的中毒、麻痹、烧伤等，还可能是珍贵道具变成废物、所有的食物腐烂掉等让人叫苦连天的情况。



▲踩了后受到伤害的陷阱。



◀让踩踏者陷入异常状态的陷阱。

怪物屋

如果在地图上发现某个空房间中有不少道具，那么这里有两个可能：要么是商店，要么是埋伏着大量强敌的怪物屋，一旦踏入怪物屋，整个房间便被强敌塞满，这个时候即使有很高的等级压制也难免让自己重伤，没有等级压制去硬拼更是找死，因此诸如定身玉、睡眠玉等脱身的道具就需要带着以防万一。

迷宫内商店

能在弹尽粮绝的时候在迷宫里看到物品丰富的商店，相信任谁都会觉得如沐春风。但在迷宫里开店的奸商可是心非常黑的，卖的东西虽然好但价格也不菲，而迷宫冒险的钱财又非常有限……更绝的是，如果敢冒险，玩家还可以尝试去偷抢商店里的东西。但是一旦成功把东西带出店外，整层迷宫的抓贼模式便会启动，你会发现和颜悦色的店老板竟然如此强大，即便等级高好不容易打败了店老板，这层迷宫也有大量的老板同族出现围剿，这个时候远比怪物屋更可怕。在《口袋妖怪不可思议的迷宫》前作中，店老板变色龙可是能力值全满且等级最高状态。但我们也有我们的办法，最好的就是搜刮完东西后瞬移到楼梯口，只要过了该层，那么自己的这个污点就被洗白了。而这也是整个“《不可思议的迷宫》系列”为玩家所津津乐道的话题。

同伴系统

“《不可思议的迷宫》系列”的早期作品中并没有同伴的，但有了同伴后反倒更让人感觉累赘，很多连锁对NPC同伴往

往是一击必杀，而NPC一些无脑行为也让玩家叫苦不迭。《口袋妖怪不可思议的迷宫》由于推出得比较晚，因此同伴系统也相对完善，指令起码能让同伴不至于硬着头皮去和强敌打架，但在怪物屋这样的地方也经常会干一些诸如打醒被催眠的怪物等让人颇为无奈的举动……还好，《探险队》中对队友下达的逃离指令一定程度上解决了这个麻烦。

救助系统

也是“《不可思议的迷宫》系列”初代没有但也在早期加入的系统，说白了就是把牺牲在迷宫里的朋友给救出来。《口袋妖怪不可思议的迷宫》中，救助系统则经历了密码和Wi-Fi两种救助方式，不过由于“《口袋迷宫》系列”即使在迷宫中失败也不会被撸到等级归0、道具全无，因此救助的使用率往往比起其他早期“《不可思议的迷宫》系列”游戏要少。

据点

据点也是从《不可思议的迷宫2 风来的西林》中加入的一个要素，在这里玩家可以做诸如物品买卖、道具整理、收取情报等的事情。而《口袋迷宫》的据点甚至不仅仅是一个地方，以《空之探险队》为例，据点包括了财宝镇、行会和路口的圈圈熊酒吧。而在《伟大之门与无限迷宫》里，目前已知的是据点是一个叫宿场町的地方，除此之外还有玩家自己逐步发展起来的口袋乐园。

冒险的据点——宿场镇

虽然具体的设施的相关信息还没有公开，但看起来比前作的财宝镇大出不少，设施貌似也多出很多。







▶系列全勤的NPC——开商店的奸商变色龙。

口袋妖怪乐园

口袋妖怪乐园就在宿场町，类似于基地，拥有众多设施，这些设施会随着游戏的进行而逐步开启，并非一开始就设施齐全。玩家还可以对这个基地进行改造，体验将荒芜土地改造成的乐园乐趣，甚至能开启新的迷宫。



▲一片荒地，用来做什么呢？

▼找擎钢力士和挟木小子他们，来盖起一座建筑吧。





▲工程完成……只是个地摊？



◀先然后让火冠猴来摆摊吧。



▲再找木工们来给设施升级。

▼地摊成功升级成店铺。





◀火冠猴的经营范围也相应扩大了。

比克提尼·轮盘



活力十足的小幻兽的比克提尼，某日来到了口袋妖怪乐园并留下，经营起了轮盘。轮盘主要是强化迷宫中V波动的设施，而既然是轮盘，肯定少不了运气成分，转出需要的属性来吧。







▲好热闹的轮盘摊位。

※V波动

V波动是口袋妖怪世界里的一种不可思议的风，每天都会有不同的属性，而在V波动的风吹动时，对同属性的精灵也有强化。





※迷你游戏：比克提尼的轮盘



官方在游戏发售前放上的转轮盘迷你游戏，网址是http://www.pokemon.co.jp/ex/dungeon_magnagate/minigame/。该游戏中要选定一个主角，和每关的对手进行类似猜拳的轮盘对战，摇到黑色还会扣除2点HP，一旦HP清零便Game Over。每个IP每天天只可挑战三次轮盘战，挑战后要次日才能继续挑战，换了IP则重新开始。而在选用一只精灵坚持到通关的话，便会获得一组只对应该精灵的密码，目前已知的是密码是共通的，



也就是说打出来后大家可以共享；而不同的主角口袋妖怪之间的密码并不通用——但是，密码本身的作用目前还是未知。



没有意外的话，该游戏也和《空探》的猜脚印一样是长期挂在官网的，因此大家不必着急在游戏发售前就逼着自己通关，当然要是急的话也有办法：用嗅探软件把该迷你游戏直接下进电脑里，通过改系统时间来突破每天三次的限制从而一直玩下去。

沼王·精灵管理所



慢吞吞的沼王在本作中是个很可靠的家伙，它的设施就是帮助主角管理精灵的地方，自己队伍里所有的精灵都可以在沼王这对它们进行诸如查看、编队、开除等的操作。





▲这里可以查看精灵的详细资料。



▲自我介绍，看来是主角一行和沼王初次会面。

愣头蜥蜴·技能所



愣头蜥蜴在本作中的设施是技能所，顾名思义就是进行学习技能、遗忘技能等有关技能操作的设施。



▲在这里进行技能相关的操作。

玛利露利·公告板



玛利露利在本作中是负责更新任务公告板，将救助委托收集起来并在公告栏发布。在这里接下任务后，就可以去迷宫完成任务去了。





菜冠猴·树果园



官方给的菜冠猴的消息不多，但它在垦荒上应该是把好手，因为乐园里垦荒的活都是来找菜冠猴完成的，而其设施无疑是种植树果。

警戒鼠·技能训练所

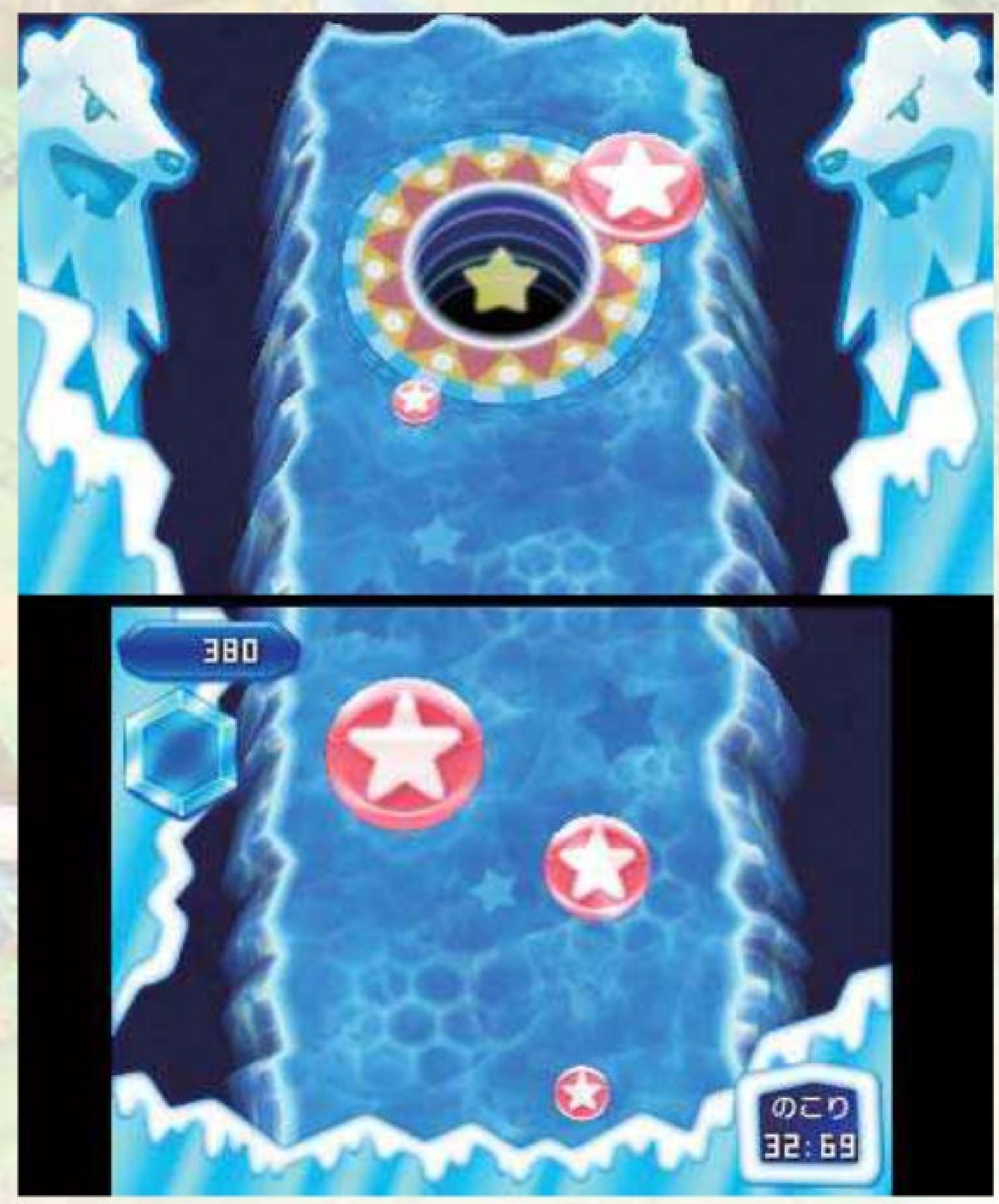


锻炼精灵的技能及强度的地方，由警戒鼠经营。

冰须熊·迷你游戏场



这里可以玩到丰富的迷你游戏，应该有什么加成奖励吧？





擎钢力士/扶木小子

宿场町的木工，建筑类的活就来找他们了。





伟大之门

标题中的伟大之门（マグナゲ-ト）是本作对应3DS摄像头的新系统，用摄像头拍摄到现实环境中的圆形物体，并会在游戏中生成迷宫，除了特殊的精灵，更有神秘的传说精灵等待着大家。



◀球、太阳蛋、卷纸、易拉罐等都会开启神秘的迷宫。

▼强大的传说中精灵也在伟大之门中等着大家，凤凰和露琪亚是官方已经公布的两个。







▲用摄像头拍摄圆形物体，就会出现迷宫入口伟大之门。



▲伟大之门中的精灵似乎都很强大的样子。

▶从伟大之门进入的迷宫的冒险成果，也会保留在游戏中。





无限迷宫

“《不可思议的迷宫》系列” 的特色之一就是那种层数非常多的迷宫，即便在难度较低的《口袋迷宫》里也是如此，那么“无限迷宫”指的到底是什么呢？该不会是那种比99层还离谱的无限层数无限挑战、直到自己放弃才算结束的究极迷宫吧？

不可思议迷宫RPG名作一览

关于《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的售前详细报道我们说完了，说起来相信很多玩家也都玩了前两作的《口袋迷宫》，这种每次进入都不同、激烈又充满解谜要素的战斗，也的确是相当独特的风格，而这也是包括“《口袋迷宫》系列”在内的不可思议的迷宫类游戏的共同要素。《口袋妖怪不可思议的迷宫》是《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》两大品牌的成功融合，关于《口袋妖怪》我们有专题连载，这里则和大家一起回顾下《不可思议的迷宫》这个系列——由于篇幅有限而我们这本书又着重讲述《口袋妖怪》，因此这部分我们也只是挑一些有代表性的系列和作品大致罗列一下不可思议迷宫类的RPG作品。

Roguelike游戏



▲老游戏《Rogue》，不可思议迷宫类游戏的另一叫法Roguelike便来自于此。

说到随机生成地图、回合制行动，大多数人想到的便是《不可思议的迷宫》，事实上满足这两点要素的游戏在FC诞生之前就有不少了，其中最著名的是1980年ASCII上的《Rogue》，以至于之前的一些同类游戏都被称为“Roguelike”，即满足随机生成地图和回合制行动两大要素的《Rogue》类型的游戏，包括我们这里说的不可思议迷宫RPG都属于此类。但那个年代的游戏非常简单，不用说RPG，在今天甚至连动作游戏都勉强算上，毕竟俯视角度下在固定场景内活动与今天3D纵深作战的ACT相差太大。而后，随着技术的发展以及FC的热卖，横版卷轴的游戏成为了主流，Roguelike游戏便也和众多早期屏幕内小范围活动的早期游戏一同淡出……

Chunsoft的创立

在介绍《不可思议的迷宫》这个系列前，我们有必要提一下Chunsoft这个公司，因为目前为止，该类迷宫游戏的几大成功品牌《风来的西林》、《特鲁尼克大冒险》、《陆行鸟迷宫》和《口袋妖怪不可思议的迷宫》都出自Chunsoft，该商宫既是不可思议迷宫RPG的发展壮大者，也是至今为止将此类游戏打造得炉火纯青的厂商，所以我们来了解下Chunsoft。



▲Chunsoft的第一作《ドアドアmkⅡ》。

Chunsoft的成立于1984年，当时还在日本电气通信大学读书的中村光一和几个朋友们合伙凑钱成立了这么一个只有五个人的工作室性质的小公司，公司名字上的Chun，就是中村光一的“中”字在麻将中的读音。这些热爱游戏的年轻人在调布市租了一间办公室后便着手开始开发游戏，并于次年开发出了他们的第一款游戏：PC-6001平台上的《ドアドアmkⅡ》。

而在1984、1985年，FC的大潮已经全面来临了，守着PC-6001这样的小众平台显然不如获得FC的开发权更能获得市场的认可并赚来可观的经济效益，其后Chunsoft也在开发游戏中逐步摸索，并开发了诸如FC版的《Door Door》、《码头连续杀人事件》、《FC跳跃2 最强的7人》等游戏。在开发《Door Door》后，Chunsoft还不具备发行游戏的能力，而是委托当时因为《勇者斗恶龙》（以下简称《DQ》）而大红大紫的Enix来发行。而Enix方面也从此时注意到了Chunsoft不俗的开发实力，《DQ》之父掘井雄二更将系列1～5代作品的程序开发工作交给Chunsoft。

Chunsoft没有满足于仅成为一个开发厂商，SFC发售后，在当时堪称强大的音源处理让Chunsoft有了新的创意，开发出了第一款电子音响小说《弟切草》，成为了该领域创始人的同时，也陆续推出了《恐怖惊魂夜》、《街》、《忌火起草》、《428》这些脍炙人口的电子音响小说系列。而另一大独占鳌头的系列，就是我们这篇特别报道后半部分的主题“《不可思议的迷宫》系列”。



▲《恐怖惊魂夜》是Chunsoft的又一代表作。

《特鲁尼克大冒险》系列



由于和Enix多年的亲密合作关系，Chunsoft很方便地从Enix那拿到了关于《DQ》世界观的使用权，并于1993年发售了这款以《DQ》世界观为卖点的RPG。而且无论是开发还是发行，都是Chunsoft本社。尽管拿到的人物角色只是4代胖胖的商人特鲁尼克，但毕竟还有那么多玩家熟悉的《DQ》怪物，Chunsoft便干脆以特鲁尼克的视角，展开了一个道具商人的奇异冒险。结果一炮走红，成就了Chunsoft另一大品牌的同时，也带来了一种全新的RPG形式。

当时的RPG有切换进战斗画面的常规RPG，也有直接在地图上可以看到人物和敌人动作的动作RPG、也就是A·RPG，Chunsoft这款以特鲁尼克为主角的RPG却介于两者之间，一方面不切入战斗画面直接在地图上战斗；另一方面只要玩家控制的特鲁尼克不动，地图上的其他怪物也不会动，这显然又和A·RPG有根本的差异。很显然，这个要素是当时应用在战略游戏中的回合制。

而《特鲁尼克大冒险》另一大让人倍感新鲜的特征，则是每次进入都完全不一样的迷宫，这就给了玩家长久的新鲜感。但回合制也好，每次都不同的迷宫也好，这其实都是Roguelike游戏的特征。当时的Chunsoft是否受到早年Roguelike游戏的启发已经不得而知，但很显然，这两大要素被Chunsoft藉着“《不可思议的迷宫》系列”发展壮大，而游戏的深度，自然也远非早年的Roguelike游戏可比。比如陷阱设定的加入，就可以带来更丰富的冒险体验，而这个设定也一直使用至今。

为了体现《DQ》原作的剑与魔法世界的特征，Chunsoft给特鲁尼克大叔也设定了剑、盾、指轮、箭这些装备，甚至有制造魔法效果的卷轴，并像常规RPG那样可以携带各种回复道具，道具最多只能带20个，多了就只能取舍，而迷宫中一旦失败，那么等级以及所有的等级就全都浮云了——这个失败清零的设定，也曾是早期《不可思议的迷宫》游戏的标配。



另外系列的经典要素满腹度也是在这一作中就出现了，由于满腹度降到0直接over，因此“填饱肚子”也是迷宫冒险中不可不重视的关键所在，除了面包这种专门填饱肚子的道具，药草等也会增加少许的满腹度，而在粮食吃光的情况下，特鲁尼克大叔甚至要吃下带有负面效果的有毒食物来坚持到下一阶层，以期望获得食物和药品——毕竟活着才有一切。

当然，作为挂着《DQ》旗号的本作，由于有这A·RPG的地图上直接战斗

特征，因此原作中的史莱姆、蝙蝠、小恶魔、爆弹岩等怪物们在《特鲁尼克大冒险》中也有了相对灵活的动作演出以及魔法演出，这对很多玩家来说，这也是很大的吸引力。

《特鲁尼克大冒险》是整个“《不可思议的迷宫》系列”的第一作，在这之后，Chunsoft开始了自己原创的迷宫RPG“《风来的西林》系列”的创作。到1999年，《特鲁尼克大冒险2》才在PS平台推出，由于中间有了许多其他《不可思议的迷宫》作品，因此2代相比1代在系统上简直称得上是飞跃般进化了，除了城镇的各种设施，转职系统也让特鲁尼克大叔不再只以商人的身分去闯危机遍布的迷宫。当然，时隔多年，无论是本作还是《DQ》原作，也都新增了大量的怪物、武器、防具、道具、魔法等，总之，多年之后的《特鲁尼克大冒险2》甚至进化到让人忘记最初的1代。

到2002年，《特鲁尼克大冒险3》终于发售，这次时隔三年的作品，不仅继续增加新的道具装备怪物，并改变了村镇的设施，更引出了特鲁尼克的儿子罗罗库并增加罗罗库的冒险模式。由于整个“《不可思议的迷宫》系列”发展到2002年已经基本定了型，系统上也难以再有大的突破，尽管把颇受争议的探险结束等级清零这些核心向要素取消，但本作的难度整体上也是相当高的。

三作《特鲁尼克大冒险》后来都在GBA平台上推出了移植版，并增加了不少新要素，相信很多GBA时代过来的玩家已经领略了这个系列的难度和乐趣了。



▲GBA版的《特鲁尼克大冒险3》。

勇者斗恶龙 少年扬格斯与不可思议的迷宫

2006年发售在PS2平台的本作是《特鲁尼克大冒险》三部之后“《DQ》系列”的又一款不可思议迷宫RPG，这次的主角不再是胖胖的特鲁尼克大叔，而是《DQⅧ》的主角杨格斯，只不过这里的杨格斯是个12岁的少年，因为被身为盗贼团首领的父亲拿回的一个写有奇怪文字的壶吸进而开始了不可思议的迷宫大冒险，除了杨格斯，《DQⅧ》的莫利大叔、女盗贼盖尔妲以及特鲁尼克等也都在本作中登场。游戏的画面沿用了《DQⅧ》的动画渲染，杨格斯则通过与怪物合体掌握不同的能力。而最高难度的迷宫魔导的宝物库达到了999层。高素质和耐玩度，令本作成为了PS2末期非常耀眼的精品之一。



《风来的西林》系列



在开发了初代《特鲁尼克大冒险》并获得成功后，随着不可思议的迷宫类型RPG为越来越多的玩家所接受，Chunsoft也开始做起了完全原创的该类RPG，这就是著名的“《风来的西林》系列”。尽管是原创，但为了向《特鲁尼克大冒险》的辛勤致敬，这作完全原创的作品仍然被冠以“不可思议的迷宫2”的标题。既然是“2代”，初代的《西林》在系统上自然传承《特鲁尼克大冒险》，但和《特鲁尼克大冒险》的古代欧洲背景不同，《西林》带来的是浓浓的和风。主角西林的披风斗笠浪人打扮及日式妖怪自不必说，专门用来填饱肚子的道具也由面包改为了饭团。除了饭团，打倒怪物后掉下的肉也可以用来充饥，但带久了会变成具有负面效果的腐肉。新的壶类道具大大增加了道具携带数量算是人性化的。而迷宫中尽管有商店补给，但一旦擅自没交钱把商品拿出去，就会惨遭防盗队的围攻……

玩法上，《西林》和《特鲁尼克大冒险》越打越难、越难越打的传统挑战方法有了区别，尽管有城镇这样的据点补给，但在越来越难的迷宫中，玩家要做的甚至不再是如何杀敌升级，而是考虑如何生存下去——特殊效果的武器防具可以瞬间被怪物取消特效，很高的等级因为两个连环陷阱瞬间over是家常便饭，在你自以为级别很高的时候准备挑战强敌时却发现敌人也在混战中强大到把自己秒杀掉，好不容易去商店补给却被缺德的怪物给弹出商店结果惨遭防盗队围攻……“菲依的谜题”便是给玩家充分锻炼迷宫中逃跑思路的一个模式。



▲以突破99层为目标前进！



▲慈眉善目的老板和他的地摊，如果动起手来你绝对不是他的对手……

如此的难度让一部分玩家因此退缩，却也让一部分玩家成为了铁杆FANS，号称玩上1000小时也不会重复的《西林》带来的挑战也的确是前所未有的。《风来的西林》的音乐由すぎやまこういち谱曲，和风十足的曲子让危机重重的冒险别有一种风味，第一代的CD甚至成了稀有的珍藏品。

一代成功之后，Chunsoft又陆续在N64、Wii和NDS平台推出续作，而续作的序号也终于不是加在“不可思议的迷宫”后，而是加在“风来的西林”后面，这也

证明前作充分获得了玩家以及市场的认可。此外也在GB、GBC推出两款掌机版的原创作品，并在DC上推出一款外传，而这些作品除了系列最新的第五作，其余无一例外地在PC、NDS和PSP上推出了移植版，另外还有不少手机上的作品。从第四代开始，坚持高难度的“《西林》系列”在失败惩罚上终于给玩家保留些登录物品，但整体难度仍然很高。由于已经自成一派，因此《风来的西林》也推出了《西林·怪物篇 热斗足球》这样的衍生作品。

下面是按时间顺序放出的历作家用机及掌机版《西林》的封面，由此也可以看出随着时代的转变人物的画风也在随之变化。



▶不可思议的迷宫2 风来的西林（1995年·SFC）



▲不可思议的迷宫2 风来的西林GB 月影村的怪物（1996年·GB）



▲不可思议的迷宫 风来的西林2 鬼袭来！西林城！（2000年·N64）



▲不可思议的迷宫 风来的西林GB2 沙漠的魔城（2001年·GBC）



▲不可思议的迷宫 风来的西林外传 女剑士飞鸟参见！（2002年·DC）



▲不可思议的迷宫 风来的西林DS（2006年·初代NDS移植）



▲不不可思议的迷宫 风来的西林DS2 沙漠的魔城（2008年·NDS移植版）



▶不可思议的迷宫 风来的西林3 机关屋的睡美人（2008年·Wii）



◀不可思议的迷宫 风来的西林3 携带版（2010年·三代PSP移植）



▲不可思议的迷宫 风来的西林4 神之眼与恶魔之脐（2010年·NDS）



▼不可思议的迷宫 风来的西林5 幸运塔与命运的骰子（2010年·NDS）



▶不可思议的迷宫 风来的西林4+ 神之眼与恶魔之脐（2012年·四代PSP移植）

《陆行鸟的不可思议迷宫》系列



将不可思议迷宫与《最终幻想》世界观融合的一个系列，主角就是《FF》的吉祥物陆行鸟，虽说中村光一和本作的导演青木和彦早提有过制作《FF》题材《不可思议的迷宫》游戏的合作，但实际上1997年开始发售的该系列并没有Chunsoft参与，而是当时的Square一手制作并发行，不过中村光一也担任了该系列的监督。

初代作品的平台是PS，原本就是吉祥物的陆行鸟被做成了Q版，而其他登场角色则是其他陆行鸟以及飞天猪、浣熊等原作中的可爱小怪物，迷宫中的敌人也同样出自《最终幻想》，通关后的迷宫中甚至会出现欧米伽、神龙这些高级怪物，连故事都依旧围绕着紫水晶展开。然而作为有着大量人气人类角色的“《最终幻想》系列”的外传作品，本作中没有一个人类出现，以后各职业也都是陆行鸟版的。

由于问世时《特鲁尼克》和《西林》两大RPG系列都已发展得相当成熟，因此在迷宫本身的系统上本作并无多大突破，但细节之处仍然有显著的《FF》特色，比如道具中的魔石的效果就是发动“《FF》系列”著名的召唤兽，并且也有属性相克系统存在。尽管难度上相对第一代的《特鲁尼克》和《西林》都低，但迷宫失败后等级清零和全部物品消失仍然是其难点所在。

而相比于其他不可思议迷宫RPG，《陆行鸟》最大的特色是其TATB系统。该系统来自于原作的ATB系统（Active Time Battle），该系统下，所有角色的出手顺序都加入了即时要素。本作中的TATB也是如此，除此之外，出手的频率也关系到攻击的强弱。由于是Square单独开发，因此本作的音乐也是浓郁的《最终幻想》风格，

使其有种与其他同类作品截然不同的悠扬。

1999年3月4日，初代作品推出了WS版，可以看做是Square全力支持WS的开始。一年后还推出了黄色的陆行鸟限定版主机，与该游戏同捆发售。WS版的机能虽然比PS差了不少，但厂商的精心制作下仍然完全再现了陆行鸟和伙伴们冒险的不可思议的迷宫。



▲陆行鸟限定版WS。



初代推出后的一年，也就是1998年，《陆行鸟的不可思议迷宫》推出了第二作，主角和搭档依旧是陆行鸟和飞天猪，并很有特色地加入了两名玩家共同游戏的设定，这个设定在整个迷宫类RPG中都是独一无二的，因为只有采用ATB系统而非回合制的《陆行鸟迷宫》才能流畅地实现双人游戏。另外，也针对前作TATB的一些不足进行了修正。

一转眼到了2007年，系列的第三作《忘却时间的迷宫》作为“《陆行鸟》系列”游戏诞生十周年的纪念作在Wii平台发售。除了角色增加、画面变成16比9外，系列曾经特色的TATB系统最终还是在本作中为回合制所取代。而留下众多《FF》悠扬曲目的植松伸夫在离开Square多年后，也为本作担任了音乐监督工作。2008年该作还推出了NDS的移植版。



机动战士高达 不可思议的迷宫



2004年4月Bandai推出的手机版游戏，这也是我们本次介绍中收录的惟一一款手机游戏，因为其他作品的手机版都有原作，而《机动战士高达 不可思议的迷宫》却是当年手机“独占”的不可思议迷宫RPG。游戏以宇宙世纪0079年的一年战争为背景，操作拥有“白色恶魔”之称的初代高达在不可思议迷宫化的战场上战斗，关卡收录了从Side 7到阿保亚库的14场战役——比较意外的是，有悠久SD化历史的《高达》，在本作中的机体竟然全部以真实比例登场。

迷宫噩梦 不可思议的迷宫

2004年Arika在获得Chunsoft授权后委托Matrix制作的不可思议迷宫RPG。这也是一款融合作品，除了《不可思议的迷宫》，还有1984年的《迷宫之塔》，该作当年由于每一层都有各种不同的解谜方法而大受好评。这款PS2平台的作品除了画面出色、人物比例大，还有另一个迷宫（没有拿到钥匙会被传送到别的迷宫）、光与影迷宫（需要给发光生物喂食照亮迷宫）以及即时回合制等特色系统。



戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

如果在本作公布前有人跟笔者说《樱大战》也能做成不可思议的迷宫类型游戏，那我一定会觉得在开玩笑，毕竟这类游戏的角色大都是Q版形象，和美型的《樱大战》众妹子有点不符，但在2008年世嘉不光真的推出了这款“樱大战迷宫”，更保留了AVG部分和LIPS系统（在限定时间内回答妹子的问话的系统）。话说2006年在NDS上的初代《西林》便是世嘉移植的，因此在NDS上制作不可思议迷宫RPG，世嘉也不算是外行，因此在迷宫部分做得还不错。但应该是游戏类型的关系，本作中的AVG部分比起其他《樱大战》少了不少，并直接影响到了作为“《樱大战》系列”精髓的LIPS系统。不过作为一款迷宫游戏来说，本作可圈可点之处也是很多的，尤其是原作的合体必杀技系统的再现加上热（ròu）血（má）的台词，足以感动系列FANS。



▲战斗部分看着蛮欢乐的。

《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列

在成系列化的不可思议迷宫RPG中，“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”无疑是来得最晚的，但相信很多口袋玩家也正是由于接触这个系列而体验到了“不可思议的迷宫”的挑战乐趣。

该系列的第一作《青之救助队·赤之救助队》于2005年发售，当时NDS虽然已经上市并逐渐步入正轨，但GBA凭借低廉的价格和丰富的游戏并没有呈现老态，当时的获得了《口袋妖怪》使用权的Chunsoft，便基于第三代《口袋妖怪》的世界观制作了一款完全口袋妖怪世界的不可思议迷宫RPG，并尝试跨越NDS和GBA两大平台来像原作那样分别推出两个版本——这不得不让人怀疑该作原本就是打



算出在GBA上的，但因为两作的融合需要大量的时间，而Pokemon方面对原作的固执和Chunsoft对系统的严谨也都是出了名的，那么为了达成两作的高度融合，出现各种耽搁应该也不奇怪。



由于是Chunsoft本社开发，因此《口袋迷宫》并没有像《陆行鸟的不可思议迷宫》那样有诸如引入ATB系统的尝试，完全走的是“《不可思议的迷宫》系列”的路线，然而多达386种的精灵还是足以给人完全不同的感觉，毕竟不同精灵的不同能力配以不同的技能，所演化出的变化多到无法统计，这也是《口袋迷宫》得天独厚的优势所在，而这些丰富的搭配即使是“《不可思议的迷宫》系列”的老鸟也能玩出全新的感觉。与丰富的精灵种类对应的是丰富的救助任务，此外还可以通过密码开启新的地图及迷宫，有了这些非主线任务，那么众多本该由于剧情长度无法上场的精灵也有了尽情发挥的舞台。

同伴系统上，本作同时出行的队员数量达到了4个，而队伍中究竟能有多少队员则要看精灵的体型，特别大的神兽就只能有两个了。同行队员数量保证了一些带领委托或被救NPC的救助任务的完成，更通过等级设定和行动指令改变了其他不可思议迷宫RPG中NPC拖后腿的情况。

在诸失败惩罚上，该作也没有像《西林》那样严格，毕竟还要照顾到因为《口袋妖怪》而玩本作的小玩家，虽然难度不那么高，但和“《不可思议的迷宫》系列”的其他作品一样——难关总在通关后。起始于《风来的西林GB2 沙漠的魔城》的救助系统也在该作中继承下来，除了联机救助，远方的朋友还可以通过密码来救助。

第一作上市后的一年，《口袋妖怪》的第四代作品发售了，而Chunsoft和Pokemon也开始了新一轮的合作，新作继续采用双版本，《时之探险队·暗之探险队》的命名风格也完全沿袭前作，该作在2007年发售，除了塞伊米和阿尔修斯外，



491种精灵在本作中全部登场，道具和技能也都更加丰富。由于不用再照顾GBA版，因此画面和效果上本作也都比前作高出很多，并有了大量贯通上下屏的画面特写。在延续前作的优秀并融入第四代原作的同时，将该作的剧情也设定得跌宕起伏，用整整两个周目来叙述一个跨越了时间和空间的故事，超越了当时所有的正统作和衍生作，成为整个“《口袋妖怪》系列”中剧情最佳的作品。



而随着2008年第四代资料篇《白金》的发售，第二代的《口袋迷宫》也于2009年推出了资料篇《空之探险队》，除了增加两个形态的塞伊米和基拉帝纳及相应的迷宫，还通过圈圈熊的酒吧来开启零之岛、命运之塔等难度更高的迷宫，更增加了5个外传章节，让玩家从另一个角度去感受这个完全精灵的世界，并了解剧情中诸NPC们的故事……



同样在2009年，基于第四代作品，Chunsoft还在Wiiware上推出了付费下载的《冒险团》，由于获得了开发《口袋牧场》和《口袋妖怪大乱斗》的Ambrella的角色形象支持，所以Q上加Q的角色造型上别具一格。本作共有《炎》、《岚》、《光》三个版本，主要体现在主角的不同上，并且是自由选择，而不是像《救助队》、《探险队》那样通过一系列的谜题来决定主角的精灵种类。除了自由选取主角和搭档，《冒险团》在系统的其他方面也做了相当多的尝试，比如在迷宫中直接进化、取消了技能连接、增加了口袋妖怪塔等。其中让精灵们叠罗汉式地叠到一起的口袋妖怪塔明显来自于《口袋牧场》，而这种叠罗汉式的攻击方式又在Ambrella的《超级口袋妖怪大乱斗》中得以再现，不得不说是一个有趣的合作。顺便说下，本作的主角是系列中惟一不是人类变成的精灵。

在《空之探险队》和《冒险团》发售后便是整整三年的真空期，由于《特鲁尼克大冒险》、《陆行鸟迷宫》都长时间



了无音讯，因此不少玩家担心Pokemon和Chunsoft的合作也将止步在NDS时代，当《口袋迷宫》的3DS最新作公布的那一时刻，笔者甚至有些感动，毕竟之前的《口袋迷宫》留下的印象太美好了。那么这篇专题报道的最后，就让我们祝福我们的主角——《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》在继承前辈辉煌的同时，也给予玩家更加前所未有的游戏体验。





口袋妖怪16年（特别篇）



——TV动画15周年特







在原创的橘子联盟冒险后，动画和游戏也终于再次保持了一致的步调，尽管集数上依旧延续着石英联盟和橘子联盟部分，但小智已经开始了前往城都联盟的旅行。

辑：城都联盟篇

文/拔凉的卡布奇诺

编/马修





不同步的开始

还记得动画提案刚交上去时，石原恒和反对的原因是什么吗？就是游戏和动画不同步的问题，他担心，由于游戏和动画的不同步会带来很恶劣的影响，比如动画比游戏的进度快，那么游戏大量原本需要在游戏中给玩家惊喜的部分就会早早在动画中被剧透；而如果游戏都出到最新、动画却还未完结之前的部分，那么观众就极有可能看得索然无味，从而大大影响收视率。然而《金·银》作为三度延期的作品，着实也让动画制作方很头疼，第一度是1998年，由于配合GBC而全面改成彩色，而后到1999年又两度延期，好在延期后的品质获得了玩家的一致认可，而延期的等待也值了。很显然，城都篇动画这次的进度受到了游戏延期的影响，好在前8集、也就是《口袋妖怪 金·银》发售前播出的这部分所展现的都是以前官方预告出来的，所以并没有剧透之嫌，相反也一定程度上起到了预热作用。

小智三人组的旅行进行时

由于常设有开发委员会，所以动画制作方随时都可以与游戏制作方保持联系，对于新游戏的一些新要素，也总会有意无意地出现在动画中，比如凤凰、波可比这些第二代的精灵们。然而对于新的主角，这个可着实让动画制作方伤脑筋。我们都知道，小智的原型是第一代的主角，那么到了动画中，是否要因为游戏的换代



▲在大木博士说到最初前往城都的目的时，精灵球大师岩铁先生短暂地露了个脸。



而让动画主角也改变呢？毕竟小智和皮卡丘已经伴随大家两年，聚敛的人气也是无以伦比，新的篇章即将开启，小智的冒险就将就此完结吗？

当然不会——第一代和第二代主角的最大区别在哪？在服装，在帽子正着戴反着戴，这些都不足以成为主要特征。最后还是决定，继续让小智、小刚和小霞三人组队冒险，这样剧情也更好衔接。而就是从这时候起，以后哪怕是更换了世代，动画的主角也永远都是小智。

※《金·银》的男主角在……

比起再往后的男主角，《金·银》的男主角其实也算运气不错的，尽管在小智的强大光环下黯然失色，但在TV特别篇《雷皇传说》中也担当了主角，而且是整部片的主角，女主角就是《水晶》游戏中的女主角，都是从若叶镇出发的训练师。



▲第二代的男主角健太和女主角真理奈，在《雷皇传说》中做主角登场。

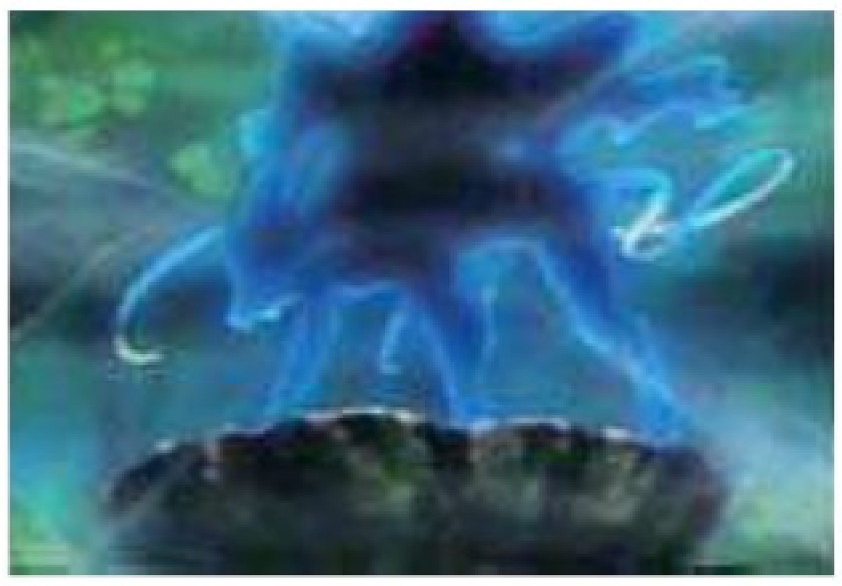
新的旅程，从若叶镇开始！

小智一行来到城都大陆，第一站便



▲动画里的若叶市，比游戏中大多啦。

是若叶镇，若叶镇和真新镇一样，是主角开始旅行的地方，这里同样有博士研究所，到了10岁的少男少女们可以从研究所领取自己的第一个精灵开始自己的旅行，然而小智一行到访时，却发现这里的精灵已经被火箭队洗劫一空，而博士又是个埋头研究的书呆子……好在小智及时出面，化解了这次危机。



▲小智一行刚到城都就看到了水君。

新人训练家

如果仅仅是小智一行的旅程从若叶镇开始就太没劲了，所以动画中还有另外一个新人训练家，和当初的小智一样，从博士那领取自己的第一个精灵开始了旅行，而这个训练家是个女孩子，叫奈奈。也戴着一顶鸭舌帽，也有着初生牛犊不怕虎的气势，在整个城都篇动画中虽然不是主角，但也多次登场。



城都地区

城都地区即游戏中的冒险舞台，地理位置在关东地区西部，两个地区位置相邻，而增田顺一也曾说，城都地区的日文名正来自于汉字“城都”和“条都”（出自增田顺一博客“增田部长专栏”第149回）。



和关东地区一样，城都地区也有各种丰富的精灵，除了部分和关东地区相同的，还有不少城都特有的精灵，而新人训练师在拿到博士送给的初始精灵快和图鉴，一路上增长见识和阅历的同时，也为本地和全国的图鉴增加精灵种类。

※城都地区与关西腔

作为关东地区以西的部分，将城都地区称为关西地区也没什么违和的，不光是地理位置和名称上，连城都本地的奈奈、小茜等，在动画中也都操着一口关西腔。

城都联盟与白银大会

城都联盟是位于城都地区的道馆以及冠军联盟的统称，和关东地区一样，城都地区也有八个道馆，分别是位于桔梗市的桔梗道馆，馆主阿速，掌管飞翼徽章；桧皮镇的桧皮道馆，馆主阿笔，掌管昆虫徽章；满金市的满金道馆，馆主小茜，掌管正式徽章；圆朱市的圆朱道馆，馆主松叶，掌管魅影徽章。湛蓝市的湛蓝道馆，馆主阿四，掌握打击徽章；浅葱市的浅葱道馆，馆主蜜柑，掌握钢铁徽章；卡吉镇的卡吉道馆，馆主柳伯，掌握冰之徽章；烟墨市的烟墨道馆，馆主小桩，掌握升龙徽章。当成功挑战完全部道馆，集齐了八枚徽章后，



▲白银大会赛场。

便可以挑战冠军联盟。冠军联盟依旧是天王+冠军构成，其中格斗天王希巴在石英联盟篇便登场，冰水系天王科拿则在橘子联盟篇客串轻而易举制服了小智的喷火龙并打败了小智，作为冠军的渡更是拥有多重身分的龙之使。而本篇章最终的比赛由于在白银山举行，故称为白银大会。

还是关于GS球



▲GS球被沼王抢跑了。

整个橘子群岛篇章的起始都源自于内木博士发现的一颗GS球，而到了城都的旅行，小智又要把这颗神秘的精灵球带给住在城都的大木博士的老朋友岩铁老人那里去。然而在路经吉花市时，却遇到了沼王们来取圆形东西去满月瀑布的事情，结果被沼王给抢走，虽然后来又拿了回来，但有关GS球却再没了下文……

爱唱歌的胖丁

拿着小麦风、超喜欢唱歌的胖丁是个很有趣的角色，它对它的歌声非常有自信，梦想自己的歌声有朝一日能在观



▲超喜欢唱歌的胖丁也一路跟到了城都……

众们欢呼中被认可。但是胖丁唱的是催眠曲，再好听也会把听众唱睡着……所以也蛮可怜的。自从遇上小智一行后就结下了缘，从关东地区跟到橘子群岛，现在又跟到城都地区，而且经常会无意中搞一些乱子出来。不过在城都联盟篇结束以后，这个有趣的胖丁也就没再出现过……挺让人想念的。



▲在急冻鸟的地盘唱歌被冻住了……



▲在和宝宝丁们歌唱比赛中唱睡全场后，胖丁最后留给大家的一个生气的表情。

全新的精灵阵容



▲小智城都之旅开始时遇到的菊草叶，不仅敢面对喷火龙，还把喷火龙给放倒了……

如果说从石英联盟篇到橘子联盟篇还是一个过渡的话，那么到城都联盟就是全新的更新了，尽管主角仍然是小智一行，但大家的精灵阵容还是有不小的改变，像小智收服了菊草叶、小锯鳄、夜鹰，从蛋里孵出了短脚象，而杰尼龟、肯泰罗、卡比兽、喷火龙则离队（喷火龙参加了最后的联盟大赛）。小刚收服了松果怪，超音蝠最终进化为初代没有的大爪蝠，但可爱的六尾却离队了。小霞的蚊香蝌蚪也最终进化成初代没有的蚊香王，并收服了第二代水系精灵太阳珊瑚。连小次郎经过交换进化的大食花也离了队。

露琪亚拯救大作战与火箭队内讧

作为《金·银》版主神之一的露琪亚，在TV动画版中被火箭队打上了主意，南波博士和亚马多、小三郎从露琪



▲火箭队内讧了……亚马多&小三郎的装备果然比二人一猫组强出很多。

亚宝宝下手作为诱饵来捕捉露琪亚。而独立行动的武藏、小次郎和喵喵在发现南波博士的计划后，以抢功为目的潜入到鲨鱼潜艇中，结果亚马多和小三郎在城都地区的第一战的对手就是同为火箭队的武藏、小次郎、喵喵。之后尽管成功诱捕了露琪亚，但露琪亚又怎么是他们能轻易捉得了的？在小智一行及阿弘的协助下，露琪亚母子逃脱，南波博士的基地被摧毁。

※TV版与剧场版的露琪亚

关于TV版动画与剧场版动画究竟是联系的还是平行的实在没法说清，就露琪亚来说，小智在见到大的露琪亚后说“我在橘子群岛见过露琪亚”，而橘子群岛的动画中并没有出现露琪亚，但剧场版《露琪亚的爆诞》的背景却是小智一行在橘子群岛旅行，因此这可以看作是TV动画与剧场版动画的关联。



▲TV版中的露琪亚母子。

但在《露琪亚的爆诞》中，亲眼目睹露琪亚并帮助小智一行解除危机的火箭队二人一猫组，在TV动画中见到大的露琪亚时却发出了“居然这么大”的感叹……结合剧场版中的露琪亚是惟一的神，TV版中的露琪亚则还有孩子，也许TV动画和剧场版动画在设定上真的是平行的吧。

与游戏同步收尾

尽管城都联盟篇的动画与游戏并没有实现完全同步，但接下来在档期上，游戏制作方和动画制作方的沟通也都更紧密，尤其是2000年口袋妖怪中心公司改组为口袋妖怪公司后，有关“口袋妖怪”的一切相关便都由口袋妖怪公司统一管理调配，因此游戏与动画的同步率也更高了。2002年11月14日，城都篇最后一集播放完毕，不仅标志着城都联盟篇章的完结，也意味着上映长达5年半的OP时代划上了句号。一周后的2002年11月21日，系列第三代正统作品《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》发售，同日，TV动画也开始了全新的篇章，名为《超世纪》的动画也将在延续着整个OP篇章精彩的同时，带给观众和玩家全新的新世代动画体验！



▲城都联盟篇的最后，小智到达了新的地方，天上飞着长翅鸥和大嘴鸥，海里游着皮皮鲸。

主要角色

小智&皮卡丘

声优：松本梨香&大谷育江

既然城都联盟篇的主角依旧是小智和亲密搭档皮卡丘，那么松本梨香和大谷育江两位声优自然也要再次来献声了。即便面对全新的地区，好奇心超级旺盛的小智也不会有丝毫的畏惧——在动画一开始就收服



▲即将准备挑战城都联盟的小智和皮卡丘。

了一个有趣的大力甲虫。

而在城都联盟的挑战中，小智除了百折不回地战胜了一个又一个馆主，在冠军大赛——白银大会上，小智这次也终于战胜了宿敌小茂，晋身8强，虽然喷火龙最终没能战胜火鸡斗士续进入4强，但对于小智来说，这也无疑是相当大的一个进步。

小霞

声优：饭冢雅弓

以成为世界第一水系训练师的小霞，也和小智继续结伴在城都大陆旅行，和小智的远大目标相比虽说只局限在水系，但想想水系的强大和庞大加上“世界第一”也可以知道这个目标有多遥远，但有目标总是好的。在城都之旅中，小霞不仅让自己的蚊香蝌蚪最终进化成了蚊香王，还收服了可爱的太阳珊瑚。此外，还有在金鱼王钓鱼大会夺冠、漩涡列岛水系神奇宝贝竞技大赛挺进八强的成绩，如果算上2002剧场版《水都的守护神》的话，那么小霞和太阳珊瑚在阿尔多玛雷水上竞赛上也获得了冠军呢。当然，旅途中诸如教导鼓励小智、及时把对美丽大姐姐失态的小刚拉走这些，也是小霞一路上必不可少要做的。

不过在城都联盟篇的最后，小霞由于三个姐姐外出而不得不中止自己的旅行，留下来打理华蓝道馆，作为馆主的同时，也作为水上芭蕾公主表演了《人



鱼公主VS暴鲤龙》、《人鱼公主的初恋》等水上芭蕾舞剧，时不时地也会去拜访下大木博士。而在《超世代》、《钻石与珍珠》、《放送局》动画中，也有多次客串登场，期待小霞在《最佳祝愿》中也能出场。

小刚

声优：上田祐司

尽管在橘子群岛（疑似）被内木姐姐发了卡，很长一段时间一听到“内木”的名字就处于黑暗+



惨白鬼火缠绕的可怜状态，但我们的小刚还是从低落的情绪中走出来了——就是嘛，男子汉志在四方，岂能因为一颗星星失去一片星空？城都地区无数的漂亮大姐姐在等着你，勇敢的少年，前进吧！（大误……）

好吧，说正经的，小刚本身就是以饲育家为目的而旅行的，既然有老爸经营道馆，小刚自然也不会仅仅满足于关东地区和橘子群岛的旅行，城都地区当然也要游走一番。旅行目的的关系，小刚这一趟并没有小智和小霞那样的成绩，但如果缺了小刚对两个孩子的细心照顾与笑料百出的表白，那剧情必然会黯然失色不少。

和小霞一样，当城都之旅完毕，小刚被叫回到家里，但是闲不住的小刚回家探望了下家人后，还是继续以饲育家为目的继续与小智在接下来的大陆展开旅行……

小茂

声优：小林优子

小茂似乎很有他心高气傲的资本，毕竟在橘子联盟篇的最后，小茂的及时出现的确起到了力挽狂澜的作用，在用

伊布击败小智的皮卡丘后，招呼都不打便离开了研究所踏上了城都之旅，而小智也因此开始了城都的旅行。

高傲而又冷静的小茂，作为宿敌在城都联盟篇也和小智有不少交往，然而在最后的白银大会上却负于小智，止步于16强。而这之后，小茂也发现比起成为顶级训练师，自己身体里更流淌着爷爷对精灵不断研究探索的血液，终于他放弃了顶级训练师的梦想，而成为一名研究员，继承了爷爷的事业，并在以后多次出现协助小智。



小智与小茂：精灵球的红白一半

在城都联盟篇中，小智和小茂迎来了两人的6对6大对决，而在这战斗的最后，剧情也揭示了两个互为宿敌的由来——在他们出发前一次钓鱼时，原本互相不服的两人就命运般地同时钓上了同一个精灵球，争扯之下老旧的精灵球断成了两半，小智拿到的红色一半，小茂拿到了白色的一半，并以此为约定最终要用实力为这个精灵球的归属争出个结果。

大战之前，小茂提醒小智：还记得我们各一半的精灵球吗？大战之中，互为劲敌的两人使出了最强精灵的最无懈可击的完美对决，结果尽管是小茂负出，但输得心服口服，战斗结束的当晚，小茂单独约出小智，把白色的一半精灵球送给了他，终于承认了这名对手的强大。

篇章的最后，小智即将开始新的旅程，当看到了已经放弃第一训练师梦想而为成为研究员旅行的小茂时，把精灵球的一半还给了小茂，作为两个人彼此间的鼓励与认同。

红白各半的精灵球，红色的一半归属了热血的小智，白色的一半归属了冷静的小茂，在以后的旅程中，两个宿敌兼好友也多次以这种互补的性格，如同精灵球般完美地解决了危机。



▲互相较劲的两个孩子为了一个精灵球互不相让……



▲决战前，小茂提起了那个被两人各收一半的精灵球。



▲负于小智后，小茂按照约定把另一半精灵球给了小智，承认了小智的实力。



▲小茂以研究员的身分出发旅行时，小智把那半精灵球又给了他。



▲至此两人各拥有一半的精灵球不再是斗气的赌具，而象征了两个曾互为劲敌的好友的友谊。

阿弘

声优：高山南

在石英联盟篇中与小智互为劲敌的阿弘也带着皮卡丘雷恩和蛹甲兽克鲁兹来到了城都地区，这次来的目的是为了调查传说中的精灵，结果不仅看到了露琪亚，还看到了小露琪亚，甚至火箭队鼓捣出的假露琪亚……



叶越

声优：岛海胜美

出生于未白镇的训练师，使用的精灵中竟然还有第三代精灵变色龙和火鸡斗士，实力非常强劲，最终用火鸡斗士战胜了小智的喷火龙晋级四强。



奈奈

声优：熊谷妮娜

出生于若叶镇的少女，是一名新人训练家，个性天真而顽强，在她的努力下，菊草叶最终进化成了巨龙花。她是电击兽棒球队的铁杆支持者，也因此喜欢黄底黑纹的精灵，并如愿以偿地收服了一只电击怪。



阿彻

声优：山口胜平

在55～57集和小智一行一起旅行的摄影爱好者阿彻，为了拍摄急冻鸟而来到了城都地区，目标是拍到“急冻鸟最像急冻鸟时的样子”，遇到小智等人后再次结伴而行。



米那君

声优：川田绅司

非常痴迷水君的青年，因此一直致力于追寻水君，和同样痴迷传说中精灵的圆珠道馆的馆主松叶是好朋友。性格上有些自大傲慢，在听说小智见过凤凰和三神君后，便不甘心地要与小智对战。当终于看到水君时，私心支配下的他想去收服却未能如愿，但还是继续他追寻水君之旅。



纪柯

声优：玉川纱己子

野生生喷火龙栖息地——喷火龙山谷的管理人，和擅长龙系的烟墨道馆馆主小桩是好朋友。就是因为在喷火龙山谷看到了其他强壮的喷火龙们，小智的喷火龙才决定留在这里训练，而纪柯则多次带着它及时出现，化解了



危机的同时也让喷火龙向小智展现自己锻炼得越发强大。

樱花

声优：国府田麻理子

圆珠市伊布五姐妹中最小的妹妹，曾被说成四美女附带的……虽然和小霞的大姐同名，不过两个人的年纪相仿，而且也有同样的烦恼（小霞也被姐姐们说成华蓝美女三姐妹附带的），因此也成为了非常好的朋友。后来她的伊布进化成了光精灵，而后姐姐们也都赞成她出为自己的理想去旅行了。小霞结束旅行回到华蓝市经营道馆时，已经取得3个联盟徽章的樱花还去拜访过小霞，并通过对战在小霞这得到了第4枚徽章。



达马岚其会长

声优：佐藤正治



身为精灵联盟的会长，城都地区的白银大会自然也少不了达马岚其会长露面，总的来说是个地位崇高但又很风趣的老人。

鲤鱼王大叔

声优：石冢运升

游走各地、靠忽悠骗钱的精灵贩子，曾经把一条普通的鲤鱼王高价卖给小次郎。在城都篇中，这位大叔又巧舌如簧鼓动小次郎用进化了大食花换了口呆花，但他没料到小次郎



的大食花有吞人玩的习惯，最后只得愤怒地把大食花踢飞，算是栽了一次。

火箭队二人一猫组

声优：林原惠&三木真一郎&犬山犬子

在整个关东地区和橘子群岛都没能抓住皮卡丘的火箭队二人一猫组，追小智一行追到了城都，他们尽心尽力地想做出一番事业以得到坂木老大的青睐。一路的追赶，伴随着的是一次次的“好讨厌的感觉”被打飞化做天上的星星。然而这全勤的二人一猫组毕竟不是完全的反面角色，身为邪恶势力的他们经常善心发作，甚至于也展现出了他们不为人知的一面，在武藏遇到少女时代的好友吉利蛋进化成的快乐蛋的一集，快乐蛋为了帮助好朋友给了他们精灵中心全部的食物；而武藏为了避免给快乐蛋带来麻烦，不仅送回了全部食物，更勉强做戏帮天真善良的快乐蛋度过了难关。小次郎的大食花被交换走后回顾的一段也蛮感人的，虽说大食花交换口呆花直到两个大食花都飞掉的过程也充满了笑点……



▲二人一猫跟着小智一行前往城都，然后一起跟着迷路……

图解剧场：大食花与口呆花的浪漫故事

小次郎被自己的精灵攻击由来已久，下边是图文并茂解说小次郎和他的口呆花、大食花以及有情人终成眷属的浪漫故事，



▶小次郎和口呆花1相遇的情景……



▲收服后把口呆花1寄养在饲育屋，取出来时发现进化成了大食花1。





▲于是每天在一起，形影不离。





▲尽管经常被大食花1吞掉也很开心。



▲狭路相逢，忽悠人的鲤鱼王大叔被小次郎撞到了……



▲小次郎来找鲤鱼王大叔要钱了。



▲鲤鱼王大叔果然会忽悠……



▲小次郎不仅没要回来钱，还用大食花1跟鲤鱼王大叔交换了还没最终进化的口呆花2。



▲口呆花2轻松地击败了小智的短脚象。



▲然后进化成了大食花2。



▲大食花2和大食花1一样也喜欢吞人，但它吞的是……



▲暴跳如雷的武藏让阿柏怪打飞了大食花2。



▲这边厢，以为占了便宜的鲤鱼王大叔也被大食花1吞着……



▲鲤鱼王大叔也终于暴走了。



▲一个优雅的姿势，大食花1被踢飞。



▲被踢飞的大食花1和被打飞的大食花2撞到一起，撞出了爱的火花。



▲相爱的它们从此携手开始了幸福的生活……

南波博士（ナンバ博士）

声优：永井一郎

帮助亚马多、小三郎精英组制造武器的博士，很在意被别人错叫成“蓝波”。在城都篇中是初次登场，目的是抓捕露琪亚母子。结果以失败告终。



亚玛多&小三郎

声优：胜生真沙子&子安武人

与二人一猫组不相上下的精英二人组也带着卡波郎和恶魔猎犬登场了，自然是去捕捉露琪亚母子，有着和二人一猫组相似的登场台词，又有南波博士的武器支持，因此出场也是相当拉风。然而最先跟他们捣乱的，竟然是为了抢功的二人一猫组……最终由于被二人一猫组的搅局以及小智一行的努力阻止，他们的露琪亚捕捉计划以失败告终。



阿速

声优：石田彰

桔梗道馆的馆主，擅长飞行系精灵，有着翱翔天际的梦想，为了接近飞行系精灵而驾驶悬挂式滑翔机在空中飞来飞去，很讨厌飞行系必然败给电系的说法。他的道馆是个螺旋形状的建筑物，他就在塔顶接受训练师的挑战。



阿笔

声优：石川宽美



桧皮道馆的馆主，虽然外表看似乎是个捕虫少年，但是虫系知识的掌握程度是常人无法比拟的，当然也非常喜爱虫类，连道馆也是一年四季都适合虫子活动的温室。

小茜

声优：宫村优子

操著关西腔的满金道馆馆主，也是哞哞牧场场主的孙女。如果说挑选最有个性的馆主，那么笔者会选她，游戏中她会因为被打败而哭鼻子，动画中则可爱而糊涂。但纯天然的可爱与强大并不矛盾，无论是游戏中对玩家，还是动画中对小智，她那些外表可爱的普通系精灵的强大（尤其是罐奶牛）都足以让对手头疼，最后小智用出小锯鳄和火球鼠给罐奶牛降速后才用皮卡丘获得了最终胜利。



松叶

声优：松风雅也



圆朱道馆馆长，使用鬼系精灵。打扮时髦、性格平静的年轻人，多少也有点数鬼系训练师的阴阴感觉。他是守护铃之塔一族的后裔，熟悉许多凤凰与圆朱市的传说。平日给众多学生授课，由于追寻传说中精灵的缘故，所以也与一直追水君的米那君很要好。

阿四

声优：角田信朗



湛蓝道馆的馆主，使用格斗系精灵，小智第一次看到他时他正在跟豪力打闹。由于有点胖所以容易疲劳，而他老婆也经常拿这个话题和他开玩笑。这个带着众多弟子修行的率直汉子，一旦感动也是说哭就哭，多少有点日式猥琐肌肉男的感觉。

蜜柑

声优：嘉数由美

浅葱道馆的馆主，擅长钢系的漂亮善良的女孩。由于照顾灯塔上病了的电



龙而暂时放下了道馆。在湛蓝市得到秘传药后回到道馆接受了小智的挑战。道馆中叫可夏的小女孩是见习训练师，在最初曾自称是蜜柑与小智对战。

柳伯

声优：清川元梦（老年）／坂口候一（青年）

卡吉道馆馆主，擅长冰系，冷漠缺乏人情味。年轻时，卧病在床的他因为长毛



猪的离开而心灰意冷成了如今的“寒冬之柳”，最初甚至拒绝和小智对战，后来和小智一起在山洞中找到了当年长毛猪，得知长毛猪并没有舍弃自己而是在为自己寻找草药时被暴风雪封住，这个老人终于敞开了心扉。

小桩

声优：三田优子

烟墨道馆的馆主，擅长龙系，其精灵除了鲤鱼王，还有哈克龙和暴鲤龙这两个强大的精灵。第一代烟墨道馆馆主息了龙族愤怒后，并世代守护龙之圣域，小桩便是这一族的后裔。此外小桩也是冠军阿渡的弟子。和喷火龙山谷的



管理者纪柯很要好。

阿渡

声优：千叶进步

城都地区的冠军，使用龙系精灵，除了冠军级的训练师以外，他还有个精灵搜查官的身分。在动画中它并未直接与小智对战，主要是化解了红色暴鲤龙暴走带来的危机。



花子

声优：丰岛正美

小智的老妈，虽然年纪不大，但对儿子的谆谆嘱托还是相当体现了母爱的，而且会有意无意地制造些笑料。



大木博士

声优：石冢运升

虽然在TV版中大木博士一直没能做主角，但大木博士的影响力可以说是遍布口



袋妖怪世界的，加上是小智的导师级人物，因此城都联盟篇中自然也少不了大木博士出场。而在本篇章中，大木博士的学生——新一代的精英研究者空木博士也登场了。

空木博士

声优：井上和彦

城都地区的著名研究员，在彩虹大学就读时成为大木博士的学生，非常受大木博士的器重，其论文被大木博士推荐到了学术界，已知的研究成果包括有精灵的信息传达、异种差异、特殊能力以及关于伊布进化形态等。接到精灵联盟的委托，也给即将启程的新训练师发放初始精灵了。只是搞起研究和学术讨论时便会进入其他事情一律不管不问的学术狂人状态。他以大木博士为目标，和大木博士有时会因为学术见解而争论起来。



动画歌曲

片头曲

OK!

集数：118～192话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：松本梨香



めざせポケモンマスターホワイトベリー（目标是神奇宝贝大师 热情重唱版）

集数：193～239话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：坂井纪雄
演唱：Whiteberry



Ready Go!

集数：240～275话
作词：田村直美、川村久仁美
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：田村直美



片尾曲

ニャースのパーティ（喵喵的派对）

集数：118～142话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：犬山犬子
客串演唱：林原惠、三木真一郎



ポケモンはらはらリレー（神奇宝贝紧张刺激的接力赛）

集数：143～152话/164～173话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：爱河里花子



ポケモンはらはらはらはらリレーむずかし版（神奇宝贝紧张刺激的接力赛 困难版）

集数：153～157话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：爱河里花子



タケシのパラダイス（小刚的乐园）

集数：158～163话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：上田祐司



ぼくのベストフレンドへ（给我最好的朋友）（第173话－第191话）

集数：174～192话
作词：川村久仁美
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：岩崎宏美



前向きロケット团！（积极乐观的火箭队！）（第192话－第239话）

集数：193～239话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：林原惠、三木真一郎、犬山犬子



ポケッターリ モンスターリ（有时神奇 有时宝贝）

集数：240～275话
作词：户田昭吾
作曲：田中宏和
编曲：田中宏和
演唱：太田衣美



城都联盟篇全集目录

集数	标题（台版）	标题（日版）
118	若叶镇，吹起开启之风的城镇	ワカバタウン！はじまりをつげるかぜがふくまち！
119	投手的菊草叶	ルーキーのチコリータ！
120	赫拉克罗斯对抗大甲	げきとつ！ヘラクロスVSカイロス！
121	顿甲之谷	ドンファンのたに！
122	咕咕跟迷惑森林	ホーホーとあやしいもり！
123	美丽花的战斗之舞	キレイハナのバトルダンシング！
124	线球大搜索线	イトマル！だいそうさせん！
125	布卢的华丽生活	ブルーのかれいなせいかつ？
126	惊角鹿，幻影森林	オドシン！まぼろしのもり？
127	好胜的菊草叶	いじっぱりのチコリータ
128	沼王和GS球	ヌオーとGSボール？
129	芭瓢虫之笛	レディバのふえ！
130	幸福蛋的快乐护士	ハピナスのハッピーナース
131	喇叭芽之塔，大危机	だいピンチ！マダツボミのとう！
132	桔梗道馆，空中大战	キキョウジム！おおぞらのたたかい！
133	爱哭鬼，玛力露	なきむしマリル！
134	暴走，尾立和波克比	ばくそう！オタチ&トゲピー
135	喷火龙山谷，直到下次重逢	リザードンのたに！またあうひまで！
136	向日花怪会场大恐慌	だいパニック！キマワリコンテスト
137	菊草叶不高兴了	チコリータはごきげんななめ？
138	毽子草飞跑了，大草原之战	ハネッコはねた！だいそうげんのたたかい！
139	天蝎和天蝎人登场	なぞのスーパーヒーロー！グライガーマンとうじょう！
140	咩利羊和牧场的少女	メリープとまきばのしょうじょ！
141	巨钳螳螂对抗赫拉克罗斯	バトルしようぜ！ハッサムVSヘラクロス！
142	收服火球鼠	ヒノアラシ！ゲットだぜ！
143	桧皮镇的呆呆兽之井	ヒワダタウン！ヤドンのいど！
144	榛果球与圆柑果实，后山之战	クヌギダマとぼんぐりのみ！うらやまのたたかい！
145	桧皮道馆！森林的战斗场地！	ヒワダジム！もりのバトルフィールド！
146	桐树林，寻找大葱鸭	ウバメのもり！カモネギをさがせ！
147	果然翁与神奇宝贝交换大会	ソーナンスとポケモンこうかんかい！
148	杰尼龟军团！一起燃烧吧！	もえろ　ゼニガメだん！ほのおのように！
149	好多乌波！	ウパーがいっぱい！
150	布鲁和胖丁！	プリンVSブルー！
151	黑暗神奇宝贝，戴鲁比！	ダークポケモン・デルビル！
152	小锯鳄是谁的？小智对抗小霞	ワニノコはだれのもの？サトシVSカスミ！
153	钢铁鸟对抗火球鼠，钢铁之翼	エアームドVSヒノアラシ！はがねのつばさ！

集数	标题（台版）	标题（日版）
154	小锯鳄！跳出爱的舞步！	おどれワニノコ！あいのステップを！
155	抓到漂亮的猫头夜鹰	いろちがいのヨルノズク！ゲットだぜ！
156	圈圈熊，吓死人	リングマでどっきり！
157	麒麟奇，超能力神奇宝贝之村	キリンリキ！エスパーポケモンのむら！
158	占卜，大混乱	ポケモンうらない？だいらんせん！
159	满金道馆，力量与速度	コガネジム！スピード＆パワー？
160	大奶罐，复仇之战	ミルタンク！リベンジバトル！
161	收讯塔的战斗，超越时空	ラジオとうのたたかい！じくうをこえて！
162	捕虫大会，在自然公园收服他！	むしとりたいかい！しぜんこうえんでゲットだぜ！
163	胡说树在哪里？	ウソッキーはどこにいる？
164	古代神奇宝贝公园，阿露福遗迹	こだいポケモンパーク！アルフのいせき！
165	波波屋的传信波波	ポッポやのでんしょポッポ！
166	超音蝠之馆，危险的迷宫	ズバットのやかた！きけんなめいろ！
167	柯波朗对抗妙蛙种子，格斗大对决	カポエラーVSフシギダネ！かくとうたいけつ！
168	丛林的三只，温泉战斗	ジャングルのさんびき！おんせんバトル！
169	金鱼王钓鱼战斗	アズマオウ！フィッシングバトル！
170	再见了六尾，神奇宝贝选美比赛	さよならロコン！ポケモンビューティーコンテスト！
171	壶壶对抗喇叭芽	ツボツボVSマダツボミ！
172	月精灵！暗夜的战斗！	ブラッキー！やみよのたたかい！
173	安瓢虫！飞越风之谷吧！	レディアン！かぜのたにをこえて！
174	果然翁之村	ソーナンスのむら？
175	百变怪大师，与伊美蒂重逢	めざせメタモンマスター！イミテふたたび！
176	喵喵跟布卢跟布卢皇	ブルーとニャースとグランブル？
177	阿利多斯，忍术战斗	アリアドス！ポケモンにんぽうバトル！
178	展翅吧，阳阳玛，飞向明天的天空	はばたけヤンヤンマ！あしたのそらへ！
179	毽子花，草神奇宝贝战斗	ポポッコ！くさポケモンバトルトーナメント！
180	皮卡丘与皮丘	ピカチュウとピチュー
181	黑鲁加与波克比	ヘルガーとトゲピー！
182	燃烧塔，松叶登场	やけたとう！マツバとうじょう！
183	圆朱道馆鬼斯战斗	エンジュジム！　ゴーストバトル！
184	伊布五姐妹，在茶会作战	イーブイ５しまい！おちゃかいでバトル！
185	黑暗鸦！被夺走的徽章！	ヤミカラス！うばわれたバッジ！
186	铁炮鱼的天空	テッポウオのそら！
187	熊宝宝的秘密	ヒメグマのひみつ！
188	冰冻向日种子之谜！	こおったヒマナッツのなぞ！
189	挖这里吧！小山猪，找出温泉	ここほれウリムー！おんせんをさがせ！
190	急冻鸟对抗胖丁！在那风雪中	フリーザーVSプリン！ふぶきのなかで！
191	风速狗与火焰之石！	ウィンディとほのおのいし！
192	土龙弟弟全都没了？	ノコッチはのこっちない？
193	果然翁遇难了？	ソーナンス！そうなんす？
194	小刚晕倒？？危险的露营事件！	タケシたおれる！あぶないキャンプ！
195	大力鳄VS水箭龟！相扑大赛！	オーダイルVSカメックス！すもうバトル！
196	与神奇宝贝说话，神奇宝贝的语言，	ポケモンとはなせます？ポケモンのことば ポケモンのきもち！
197	神奇宝贝的心情大嘴蝠对抗假面具女王武藏，遗迹之战	ゴルバット V Sかめんのじょおうムサシ！いせきのたたかい！
198	图图犬的奇迹！在朝阳中闪烁！	ドーブルのきせき！あさひのなかでかがやいて！
199	尼多力　和尼多娜，小刚的玫瑰色生活	ニドリーノ ニドリーナ！タケシのバラいろのひび？
200	再见了，菊草叶　电气的迷宫	さよならチコリータ？でんきのラビリンス！
201	月桂叶到哪里去了？在药草园抓住它！	ベイリーフはどこへいった？ハーブばたけでつかまえて！
202	天然雀占卜！预测未来的神秘！	ネイティうらない！みらいよちのしんぴ！
203	神奇宝贝气球大赛，超越暴风雨	ポケモンききゅうだいレース！あらしをこえて！
204	迷唇娃迷死人，超级巨星喜欢神奇宝贝	ムチュールにもうむちゅう！スーパースターはポケモンがおすき？
205	踏浪追踪铁甲暴龙！湖之战！	なみのりサイドンをおえ？みずうみのたたかい！
206	变隐龙在哪里？看不见的神奇宝贝，大混乱！	カクレオンはどこにいる？みえないポケモンにだいこんらん！
207	讨厌水系神奇宝贝的乔伊！小霞的愤怒！	みずポケモンぎらいのジョーイさん？カスミのいかり！
208	圣母大奶罐，沙漠的秘密	せいぼミルタンク！さばくのひみつ！
209	光辉灯塔！浅葱市的战斗	かがやきのとうだい！アサギシティのたたかい！
210	湛蓝道馆，正面决斗，格斗大对决	タンバジム！まっこうしょうぶ　かくとうたいけつ！
211	漩涡列岛，新的挑战！	うずまきれっとう！あらたなる　ちょうせん！
212	波波与大波波，飞向未曾见过的天空！	ポッポとデカポッポ！まだみぬそらへ！
213	向大海出发吧，灯笼鱼大游行	たびだてうみへ！チョンチーぎょうれつ！
214	太阳珊瑚好朋友！黄岩岛的对决	サニーゴでアミーゴ！おうがんとうのたいけつ！

集数	标题（台版）	标题（日版）
215	巨翅飞鱼跟沉船，神秘神奇宝贝的秘密	マンタインとちんぼつせん！なぞのポケモンのひみつ！
216	章鱼桶跟铁炮鱼！漩涡列岛大赛预赛！	オクタンとテッポウオ！うずまきカップよせん！
217	漩涡列岛大赛，在水的运动场大战斗！	うずまきカップ！みずのコロシアムでだいバトル！
218	小智对抗小霞，漩涡列岛大赛最后的战斗！	サトシVSカスミ！うずまきカップさいごのたたかい！
219	保护地鼠的村子，陷阱大作战	ディグダのむらをまもれ！おとしあなだいさくせん？
220	银色之翼的传说，银岩岛的战斗！	ぎんいろのはねのでんせつ！ぎんがんとうのたたかい！
221	神秘的神奇宝贝！X！	なぞのポケモンX！
222	被抓走的露基亚！	とらわれのルギア！
223	与露基亚的约定	ルギアとのやくそく
224	飞吧咕咕号！以浅葱市为目标！	とべホーホーごう！アサギをめざし！
225	浅葱市VS大钢蛇	アサギジム！VSハガネール！
226	再见妙蛙种子！大木家后院大冒险！	さよならフシギダネ！オーキドていのぼうけん！
227	太阳精灵与樱花！重新回到圆朱市！	エーフィとサクラ！エンジュシティふたたび！
228	水君与米那君！凤凰之传说！	スイクンとミナキ！ホウオウのでんせつ！
229	在神奇宝贝劲速赛中向前冲！	ポケモンライドでつっぱしれ！
230	名侦探君莎，蛋不见了，大搜谜	めいたんていジュンサー！きえたタマゴのなぞ！
231	蛋要孵化了	タマゴ、かえる
232	火箭队跟信使鸟	ロケットだんとデリバード
233	雾中的九尾	きりのなかのキュウコン！
234	巴尔郎与空手道王信彦	バルキーとカラテおうノブヒコ！
235	天然鸟的大预言	ネイティのだいよげん！
236	渡与红色暴鲤龙	ワタルとあかいギャラドス！
237	红色暴鲤龙之愤怒	あかいギャラドスのいかり！
238	长毛猪与冬天的柳伯	イノムーとふゆのヤナギ
239	卡吉道馆，冰之战斗	チョウジジム！こおりのバトル！
240	美丽花对抗霸王花！草原的和平	キレイハナVSラフレシア！そうげんのへいわ！
241	熔岩蜗牛，用火热的心来收服！	マグカルゴ！あついこころでゲットだぜ！
242	神奇宝贝魔法大变身	ポケモンまほうでだいへんしん？
243	闪电鸟跟水晶，湖的秘密	サンダーとクリスタル！みずうみのひみつ！
244	双胞胎的宝宝丁对抗胖丁，唱歌神奇宝贝演唱会	ふたごのププリンVSプリン！うたうポケモンコンサート！
245	呆呆兽之悟，小智之悟	ヤドンのさとり！サトシのさとり！
246	假大木博士，神奇宝贝川柳对决！	にせオーキドはかせ？せんりゅうたいけつ！
247	皮宝宝跟皮皮跟流星	ピィとピッピとながれぼし！
248	蚊香蛙的进化	ニョロゾのしんか！
249	竞技公园VS水箭龟、喷火龙、妙蛙花	バトルパーク！VSカメックス・リザードン・フシギバナ！
250	牛蛙君跟啦啦队	ニョロトノとチアリーディング！
251	冰之洞窟	こおりのどうくつ！
252	小桩跟迷你龙	イブキとミニリュウ！
253	烟墨道馆的龙之牙	フスベジムのりゅうのきば！
254	快龙，逆鳞立起	カイリュー！げきりんはつどう！
255	烟墨道馆最后的徽章	フスベジム！さいごのバッジ！
256	道馆徽章与果然翁	ソーナノ？ジムバッジとソーナンス！
257	龙宫道馆，在水中战斗！	リュウグウジム！みずのなかでバトルだぜ！
258	乘龙之歌！	ラプラスのうた！
259	保护蛋，在暴风雨中诞生的生命！	タマゴをまもれ！あらしのなかでうまれたいのち！
260	炎帝与温泉的同伴们！	エンテイとおんせんのなかまたち！
261	河马王，王者的信物	ヤドキング！おうじゃのしるし！
262	奈奈与电击怪	ナナコとエレキッド！
263	由基拉加油	ヨーギラスがんばる！
264	不可思议之国的未知图腾	ふしぎのくにのアンノーン！
265	班吉拉与由基拉	バンギラスとヨーギラス！
266	狃拉与圣火	ニューラとせいなるほのお！
267	白银大会跟小茂再度交手！	シロガネたいかい！シゲルふたたび！
268	预赛联盟！火岩鼠，火焰的战斗！	よせんリーグ！マグマラシ ほのおのバトル！
269	大菊花对抗妙蛙种子！草系神奇宝贝的志气	メガニウムVSフシギダネ！くさタイプのいじ！
270	决胜锦标赛！全面作战6VS6！	けっしょうトーナメント！フルバトル6VS6！
271	劲敌对决！水箭龟对抗喷火龙！	ライバルたいけつ！カメックスVSリザードン！
272	再度遭遇火焰鸡！与叶越的战斗！	バシャーモふたたび！ハヅキとのたたかい！
273	全力战斗之后！各人的道路！	フルバトルのはてに！それぞれのみち！
274	再见和启程	サヨナラ…そして、たびだち！
275	与皮卡丘分手	ピカチュウとのわかれ…！

文/迷　编/马修

口袋妖怪原型探究——第五代门前精灵

在《口袋妖怪》的世界里，普通系精灵的数量在所有精灵中占有第二高的比例，而至第五代为止，普通系的精灵数量高达98种，占649种精灵总数的14.69%。如此之高的比例中，自然少不了“门前”精灵的功劳。所谓“门前”精灵，就是那些可以在主角家门口附近捕捉到的精灵，虽然这些“门前”精灵由于实战能力不佳，可能难以成为玩家的通关主力，并且收藏价值也不高，但是它们却拉开了主角在新地方冒险的序幕。此外，热衷于收集图鉴和对战精灵培养的掌机玩家们也会大量捕捉“门前”精灵来充当精灵交换的凑数工具。本辑就让我们来看看第五代的普通系“门前”精灵的原型是什么样的。

No.504眺望鼠& No.505警戒鼠



眺望鼠是《黑·白》和《黑2·白2》游戏中主角在游戏历程中的第一条道路就能遇见的精灵。泛滥的“门前”精灵在实战中自然是极度冷门，历代游戏基本上都是如此，警戒鼠系列也遵守着这一准则。警戒鼠拥有普通属性加上其貌不扬的外表和平庸的种族值以及在对战中用处很小的特性，虽然能掌握接力棒、黑眼神、愤怒门牙、莽撞等有用技能，但是能掌握这些技能的精灵比警戒鼠强的比比皆是，让警戒鼠难以有见天日的机会。在秘传机的使用场所和频率被大幅减少的《黑·白》中，警戒鼠系列可能连当交通工具的地位都被弱化了，不过由于在《黑2·白2》中新增了不少洞窟迷宫，因此我们可以让一只掌握“闪光+居合斩+怪力+挖洞”这4个技能来协助主角的冒险。

眺望鼠在游戏中的动作是一只前爪挡在眉梢上，尾巴翘起，一直呈探望的状态，似乎对周围的事物持有警戒心。其日文名和英文名也对其的习性有一定说明，眺望鼠的日文名是ミネズミ，把见る（看）和ねずみ（鼠）变为片假名结合而来。英文名Patrat由patrol（巡逻）+rat（老鼠）组合变形而来。游戏中图鉴的说明都强调了眺望鼠有很强的警戒心，有不分昼夜轮流看守巢穴的习惯，可以将食物储存在脸颊囊中，发达的视力在黑暗的夜



里也能看见异状。眺望鼠的英文名Patrat相信让不少玩家想起了初代的小拉达系列。小拉达和拉达的英文名分别为Rattata和Raticate，名字中都出现了rat。两族鼠类精灵在图鉴中的相似之处是都有介绍说它们都有很强的警戒心，不同点是小拉达系列强调它们拥有锋利的牙齿和有在任何地方都能生存的适应力，而眺望鼠系列强调的则是其优秀的视力和巡逻巢穴的习性。日文名中出现的ネズミ和英文名中的rat都是鼠的意思，但没有具体说明是哪种鼠，为了更准确地探究，我们再来看看眺望鼠的进化形态警戒鼠。



眺望鼠进化成了警戒鼠后，躯干上和尾巴上长出了黄色的条纹，原本的逃足特性也会变成发光特性，原本眺望鼠学不会的技能——闪光，在进化成警戒鼠后便可以掌握。《黑·白》和《黑2·白2》的图鉴对警戒鼠有不同的说明，其中《黑》版的图鉴说明有这样一段话：“将储存在腮部袋子中的树果种子吐出来攻击。发现敌人时尾巴会竖起来。”或许是为了与图鉴里的说明相照应，眺望鼠和警戒鼠能在《黑2·白2》的定点教学掌握种子爆弹。警戒鼠的日文名是ミルホッグ，可将名字拆成ミル和ホッグ，同上，ミル是日语みる（看）的片假名形式，而ホッグ则是英文groundhog（土拨鼠）的词尾hog的音译。英文名Watchog由Watch（瞭望、监视）+groundhog（土拨鼠）取其词尾hog组合而来。上辑已提到伊宿地区是一个具有美国文化色彩的地区，因此第一只“门前”精灵从名字我们暂且可以推断警戒鼠系列的原型是以在北美大草原常见的动物土拨鼠作参考并加以改变。



▲正在吃着饼干的土拨鼠



▲一只土拨鼠正在草丛里眺望远方

土拨鼠又名旱獭、草地獭等，是主要分布于北东欧、俄罗斯和美洲大草原等地区的啮齿类动物。与同为啮齿目的海狸、

www.docin.com

松鼠、花栗鼠等动物是近亲。土拨鼠是一种集群穴居的动物，擅长挖洞掘地并在洞内铺上草甸建造舒适的居所，为了安全，居所可深至地下几米并且通常有两个以上的入口，土拨鼠有优秀的挖洞能力故名“土拨”鼠。土拨鼠还是素食动物，喜欢吃各类蔬菜、水果、莴苣、豆类、玉米等等，偶尔亦食小动物，较少饮水。由于土拨鼠的食量较大，一天最多能吃五千克的各类蔬果，所以土拨鼠在农业时期对农业有一定的危害。



▲马蜂身上拥有黄色的警戒色来警示其他生物

与现实中土拨鼠不同的是，警戒鼠身上的黄色条纹是土拨鼠所不具备的。口袋妖怪的设计很多都是把现实中的一种生物和另一种有特点的事物结合而来，从警戒鼠身上的黄色条纹就能看出，其原型是土拨鼠与警戒色的结合。警戒色是指某些动物和昆虫身上的鲜艳色彩或斑纹，这种色彩或斑纹可以明显地警示敌人，使敌人易于识别自身并害怕，避免遭到捕食或攻击。图鉴中有这样的说明：“警戒鼠体内的发光物质使眼珠和身体能发光，令入侵的敌人畏惧。”稍微留意警戒鼠身上的条纹形状的话就自然会想起现实生活中的警察背心，不少警察或保安在站岗或执勤特殊任务时会穿上这种背心，上面有十分醒目的荧光色条纹。因此我们也可以想象一下警戒鼠在夜间像保安一般轮流站岗守护洞穴时的画面。



▲一群穿着警察背心正在站岗的警察



▲各式各样的警察背心，警戒鼠穿的是哪一种呢？

No.506约泰利犬& No.507哈迪拉犬& No.508穆兰多犬



作为与警戒鼠系列并驾齐驱的“路边”精灵，穆兰多犬家族也在伊宿地区广泛分布，其中穆兰多犬需要在摇晃的草丛里才能遇到。口袋妖怪正统游戏中第二道馆历来都是新人玩家们的一个坎，在《黑·白》中七宝市的普通系道馆馆主雅洛安使用的精灵就是本辑介绍的警戒鼠和哈迪拉犬，不少玩家在初次挑战此道馆时

主力精灵击倒第一只警戒鼠之后，被随后上场的哈迪拉犬使用“报仇”一招击倒，随后会因失去主力精灵而导致挑战道馆落败，也因此初次领略到这只精灵厉害的一面。最终形态的穆兰多犬可以在《黑2·白2》的定点教学里掌握蛮力，进一步扩大了打击面。哈迪拉犬和穆兰多犬的3个特性是威吓、沙游和肝魂，都有特定的用处，其中最受玩家们喜爱的特性还是沙游，若是在钢钻鼹鼠被限制的对战中，穆兰多犬便能但当沙暴队的物攻手的重任。



穆兰多犬系列是众多精灵中又一族以犬为原型的精灵。最初形态约泰利犬的英文名是Lillipup，可能是将little（小的）变形为lilli再加puppy（小狗、幼狗）合成，字面意思很简单，就是“小狗”。日文名是ヨーテリー，ヨーテリー显然是音译词，其全称是ヨークシャー·テリア，音译自单词Yorkshire Terrier，汉语意思是约克夏犬。相较于英文名，日文名告诉了我们约泰利犬设计的原型参考。

约克夏犬是原产自英国东北部约克郡的珍贵犬种，又名约克郡梗、约瑟犬、约瑟猩，是小型玩赏狗的一种。约克夏犬体



▲毛色光泽艳丽的约克夏犬

态十分娇小，通常体重只有2～3.5千克，但是体态匀称，背部较平直，呈倒V字型的耳朵直立于头部，全身长有色泽鲜明、柔滑如丝的直毛，身体的毛色常常是深灰色或暗蓝色，其他部分的毛为金黄色或棕色。约克夏犬生性活泼调皮，但又是十分忠于主人的犬种，爱与主人撒娇和玩耍，有时还会在主人的腿上睡觉。约克夏犬拥有敏锐的听觉，对于夜间的异声会通过吠叫来向主人传达，同时它还十分勇敢，打架的时候即便遇上比自己体态更大的对手也不会退缩。由于约克夏犬是世界名贵的犬种，一只纯正血统的约克夏犬在国内往往要花数千块钱才可购入。

约克夏犬虽为珍贵世界名犬，但是其发展历史却较短不到一百年，也无法考证其起源。早在十八世纪的末期，此犬种的



▲这只小约克夏犬似乎没有被整理好毛发……

雏形就已逐渐形成。当时英国的约克郡是世界上工业发展比较繁荣的地区，但是矿区、工厂中如过江之鲫的老鼠让当地居民愁眉不展。当时不少南下的苏格兰人携带着的斯开岛梗等多种梗类犬一起前往这里寻工作，后来这些梗犬与当地类似梗犬的土著犬的优秀犬种异种交配成了最初的约克夏犬，当时的约克夏犬的体型远远比现在作为宠物饲养的约克夏犬要大，由于它们有优良的血统、干净利落的身手和敏捷的反应可以担任当地的捕鼠重任。（谁说狗拿耗子是多管闲事来着？）约克夏犬有幸参加当时的狗展是在1861年的英国，当时它的身分还是帮助人们捕鼠的工具，并非如今的高贵宠物犬，当时其名为“苏格兰梗犬”，在1870年才有了自己的名字约克夏犬，随后的2年才被人们定义为是一种纯犬种。直至20世界的初期，约克夏犬才渐渐分布遍了全世界各地。由于人们生活水平的提高早已不再需要犬来捕鼠，后来约克夏犬主要被当作为珍贵的宠物犬饲养，由于一直与小型犬配种，使得约克夏犬的体型也越来越小。



▲现实中的约克夏犬头与脚的毛色大体是棕黄色，身体大体是蓝色……嗯？怎么有点穆兰多犬的感觉了。

哈迪拉犬的英文名是Herdier，将herding dogs（牧羊犬）和terrier（梗犬）结合了起来。日文名是ハ-デリア，ハ-是ハ-ディングドッグ（herding dogs）的



前缀，デリア是ヨ-クシャ-・テリア的后缀，而者结合就是ハ-デリア。哈迪拉犬的名字又向我们说明了另一原型，就是牧羊犬，不过从外形上看，显然又是将约克夏犬和牧羊犬融合而来。现实中的牧羊犬并不是一个单独的犬种，而是从事放牧工作的犬的总称。牧羊犬不能仅仅从汉语字面上理解为只在牧场上看守羊群的犬，更是负责农场各种牲口、牧畜的看守和保护的监护者。放牧时，牧羊犬会随时留意整个牲畜群是否有走失或遗失，必要的时候也会与狼、熊等干扰牧群的野生动物搏斗，是牧场主从事牧业不可或缺的好帮手。由于牧羊犬是一类犬的总称，因此不同种类的牧羊犬体态、外形、毛色都有较大差异，但是它们都是坚守岗位，忠于主



▲一只体态威武的牧羊犬

人的忠实伙伴。世界上比较著名的牧羊犬有德国牧羊犬、喜乐蒂牧羊犬、比利时牧羊犬等，而游戏中的哈迪拉犬，除了约克夏犬的毛脸特征外，也有着长毛、黑背的特征，然而这两个特征很难找出某种牧羊犬所独有，所以应该也是融合了约克夏犬特征的长毛牧羊犬。



穆兰多犬作为进化链的最终形态，拥有霸气的外表，其最鲜明的特征莫过于全身的长毛。《白》中的图鉴对它的说明是："擅长救援海上和山中的遇难者。非常聪明的精灵。"相信细心的玩家早已发现铁甲暴龙、狃拉、巨甲龙、蛇纹熊等众多非水属性且看似不会游泳的精灵能学冲浪这一秘传技，穆兰多犬也同样也能掌握冲浪，大概是为了与图鉴中说明的搭救海上遇难者相呼应，更何况现实中的很多狗也都能短距离游泳。穆兰多犬的英文名是Stoutland，由stout+land组合而来，Stout的意思是强壮的、结实的、勇敢的，而land在这里显然不能直接翻译成陆地，land在此用来借代梗犬，因为梗犬的英文名terrier来自于拉丁语中的terra（土地），所以穆兰多犬的英文意思实际上是"强壮的梗犬"，借用land一词为更好地体现这只犬的气势。日文名是ムーランド，罗马音是murando，本书中的翻译版便是其音译"穆兰多"。其中ランド显然是还是land的音译，同英文一样这里的ランド指的是拉丁语中的大地并代指梗犬，ムー可能是源自于古汉字"尨犬"的日语读音，因为"尨犬"的日语平假名是むくいぬ，片假名是ムクイヌ，意思是"长毛狮子狗，长卷毛狗"，此外，"尨"在汉语中有4种读音，分别是máng、méng、páng、lóng，古代同"龙"，另外一个意思就是"多毛的狗"，此时的读音为méng。



▲汉字"尨"的字形看起来就像一只趴着的长毛狗

在我国清朝时期，意大利米兰人郎世宁（Giuseppe Castiglione，1688－1766）曾在康熙五十四年（1715）来华传教，郎世宁聪慧过人，学习了中国的语言文字和绘画艺术。卓越的绘画技术使他在康熙、雍正、乾隆三朝供奉内廷。在郎世宁所绘的《花底仙尨图》里画面上有一只站在梅花树下的黑色尨。在我国古代春秋时期的《左传·僖公五年》我们可以找到"尨"字的踪迹，成语"狐裘尨茸"借狐狸和犬的长毛来比喻国政混乱不堪。当然，我们安详的穆兰多大狗可不会搞出什么乱子。



▲郎世宁的《花底仙尨图》里，我们可以看见一只可爱的小黑尨



www.dooland.com

No.519 豆鸠& No.520 灰鸠& No.521 花斑鸠

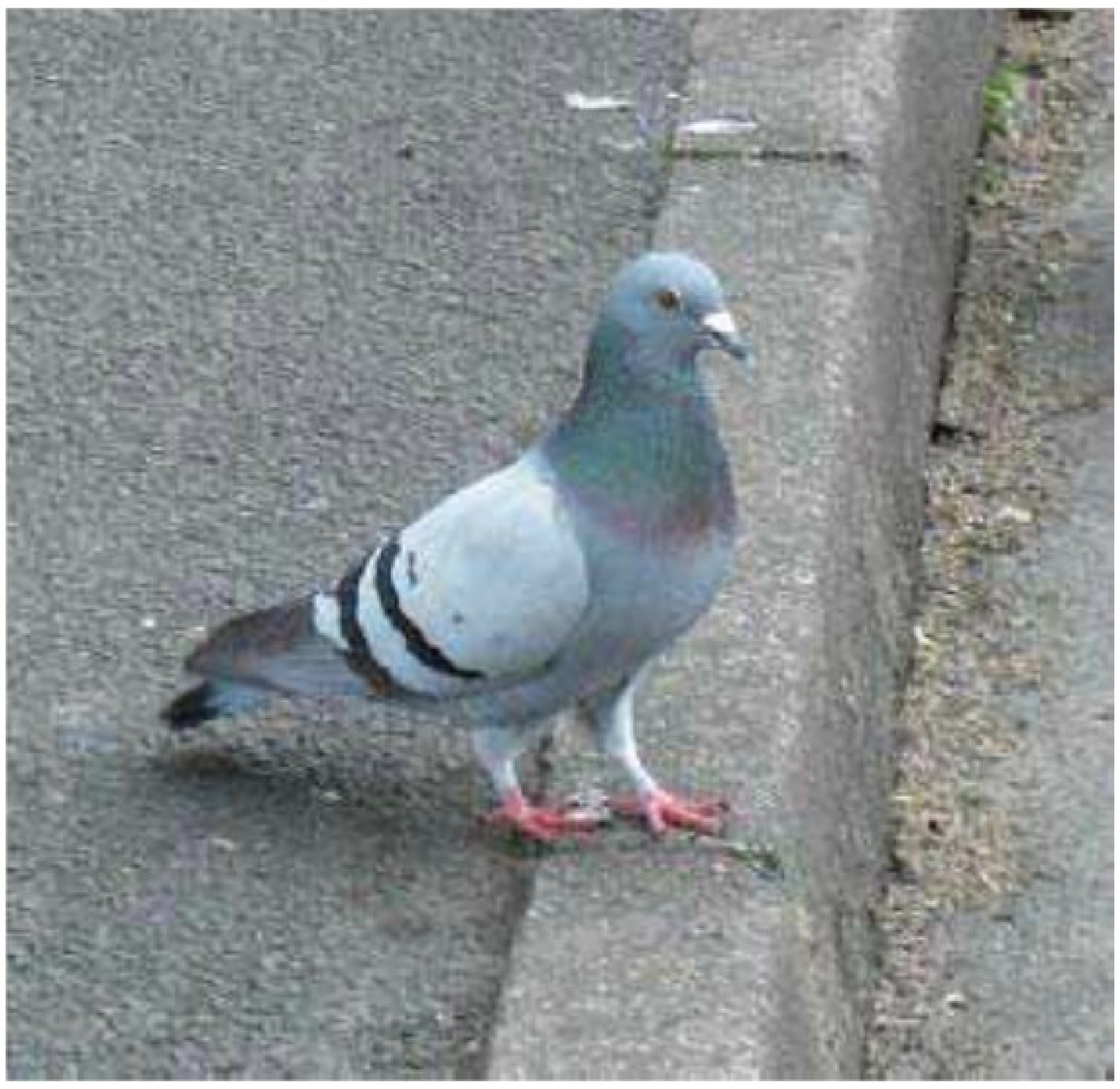


　　普通+飞行系的精灵占了复合属性普通系精灵和复合属性飞行系精灵的最高比重。普通+飞行系的精灵虽然有光翼兽和惊目翁这样的对战好手，但是其中大多数的精灵的战斗力不足，只能作为主角飞往各个城镇之间的交通工具。豆鸠虽然是新大陆玩家最初接触的飞行系精灵，但刻意训练它的玩家却很少，上辑已经提到，根本原因还是缺乏像样的物攻技能和平庸的种族值。在游戏里初始的普通+飞行系精灵的平均实力不高，但是在TV历代的动画中主角小智都有捕捉它们的传统，并且还都进化成了最终形态，而且每次进化成最终形态都能漂亮地逆转了局势，战胜了强敌。在动画《最佳祝愿》中，小智的灰鸠在危急时刻得到了进化，花斑鸠用燕返击倒了芙萝的湾天鹅使小智获得了道馆战的胜利。

　　豆鸠第五代第一只飞行系精灵，日文名为マメパト十分好理解，マメ的意思是豆，パト是把はと（鸠）的读音hato变成bato变换而来。把豆与鸽子结合起来是源自于日语中的一句俗语，“鳩が豆鉄炮を食らったよう”，原意是就像鸽子被玩具子弹打到，形容十分吃惊的样子。英文名是Pidove，是将两个意思相同但写法完全不同的单词组合而来，单词pigeon和dove的意思都是鸽子，把两个意思为鸽子的单词结合成了就成了口袋妖怪世界中的豆鸠。而鸠和鸽同属于鸽鸠亚科，野鸽子又是鸠的一种，因此甚至在日文中鸽和鸠都是同一种写法。（注：《口袋玩家》在翻译第五代译名时正值网络上XX哥、XX姐炒作得乱成一团时，为了避开这种乱哄哄，所以当时译名采用了豆鸠而非豆鸽。）



灰鸠是豆鸠进化后的形态，在整个地图上也有广泛分布。灰鸠的英文名是Tranquill，是由tranquil（宁静的、安静的）+quill（翎羽，意为鸟翅膀或尾部的大羽毛）结合而来。日文名是ハト－ボ－，源自于イ－ハト－ブ，イ－ハト－ブ是日本童话家、教育家、诗人宫泽贤治创造出了词汇，指的是他印象中的理想之乡。灰鸠的日文名和英文名都没有说明原型是现实中的哪种鸟类，但名字都含有一种安宁、和平的意思。《黑·白》的图鉴分别对它有这样的说明：“无论离训练家有多遥远都能准确无误地飞回身边。”“人们坚信灰鸠居住的森林深处有一片与世无争的和平国土。”灰鸠的精灵种类使我们确认它的原型就是野鸽。



▲站在路上的鸽子

说起鸽子相信大家一定不会陌生，在不少公园、广场、鸟舍里都能见到鸽子被大量饲养。鸽子是广泛分布于世界各地的一种常见的鸟，是鸟纲鸽形目鸠鸽科鸽属的一种。鸽子属于中等体型的鸟类，喙小，体态丰满，性情温和，成年的鸽子羽翼丰满、羽毛紧凑而细腻，颈羽常有金属般的光泽，是一种群居的鸟类，通常数十只为一群成群活动，它们主要以植物的子实、谷物或昆虫为食。鸽子是很擅于飞行的一种鸟类，长有长翼和强壮的胸肌，飞行速度快但高度不高，经过优良配种后的鸽子经过严格的人工飞行训练可以远距离飞行，2岁的鸽子就可飞行600至1000千米，而3岁的鸽子可以飞行1500至2000千米。当它们平日步行的时候，会收起羽翼，昂首挺胸似高视阔步，并有鸟类标志性的点头动作，十分可爱。



▲鸽子与橄榄叶的图案，作为和平的徽征

从古至今，鸽子就被喻为和平、友谊的象征。在《旧约·创世纪》中有这样的一段传说，上古时期曾发大洪水，诺亚先放出一只乌鸦去探明洪水是否已退去，但乌鸦却再也没有回来，随后又放出一只鸽子去查探，结果那只鸽子衔着橄榄枝归来，预示着洪水已退，世间又恢复祥和，从此人们以鸽子和橄榄枝作为和平的徽征，汉语中也曾把鸽子称为“和平鸽”。虽然鸽子象征和平，但是游戏中的豆鸠如拥有此萌态的外表但可以通过升级掌握挑拨这一恶系技能，还是比较让人意外的（成语“鹊巢鸠占”中占人家巢穴的“鸠”并不是咱们这里说的鸠鸽类，而是杜鹃鸟）。鸽子衔着橄榄枝归来的动人故事的产生实际上是因为鸽子具有与生俱来的优秀方向感和归巢能力，早在古代人们就意识到了这一点，“飞奴传书”一词当初形容我国唐代宰相张九龄曾让鸽子送信千里，南宋皇帝赵构也喜养鸽，诗句“万鸽盘旋绕帝都，暮收朝放费工夫”说明当时饲养鸽子已经比较繁盛了。另外在2000多年前的古罗马，当时的军队也利用鸽子来安全地联络通讯、传递军情。

为何鸽子具有这种方向感？科学家们

研究表明这主要是因为鸽子在喙的上部长有类似磁铁矿的组织，可以感应地球的磁场，眼部的视网膜内的色素也能感知地球磁场的强度和方向，从而能定位自身的大概位置，倘若在鸽子的嘴部绑一块磁力较强的小磁铁，鸽子辨别地磁场的能力就会受到影响，也就不能长距离飞行而不迷路了。



最后一位介绍的是花斑鸠，本辑介绍的精灵都能在地图上直接捕捉，花斑鸠也是要在摇晃的草丛里才能捉到。花斑鸠的英文名是Unfezant，fezant是单词pheasant（野鸡）的变形形式，写法不同但读音相似，Un在英文单词中通常加在某些动词、形容词或副词前作为否定形式，例如技能束缚（かなしばり，Disable）可暂时封锁对手的一个技能。用在精灵名字中似乎想告诉我们“这货不是野鸡”，现实中的野鸡虽然会飞，不过主要运动方式是步行和奔跑，游戏中的花斑鸠却可以自由在空中翱翔，英文名的命名可能是要体现这种区别。花斑鸠的日文名是**ケンホロウ**，**ケン**取自于けんどん（悭贪），意思是冷酷无情，**ホロウ**是拟声词，代指野鸡的叫声。由于雌雄性别的花斑鸠在外形上有明显的差异，与现实中的野鸡特点极相似，那么花斑鸠的原型就是野鸡无误了。

我们现实中常说的野鸡，其学名为雉鸡，又名环颈雉。主要分布于中亚和东





▲雄性的雉鸡拥有鲜艳的羽毛

▼雌性的雉鸡的羽毛相较于雄性就显得低调了不少……





亚的蒙古、朝鲜、中国、俄罗斯西伯利亚东南部以及越南北部、缅甸东北部和欧洲东南部。野鸡与家鸡相比最大特征是体型比家鸡略小，但是尾羽比家鸡的长得多。雄性的野鸡体态要比雌性的大，而且雄性雉鸡的羽毛的颜色明显比雌性的鲜艳。雄雉鸡头部为黑色，头顶棕褐色，眼部和面部周围长有鲜艳的红色羽毛，颈部通常长有一圈白色、深绿色或深棕色的羽毛，环颈雉的名字由此而来。躯干多以红色和棕色为主，在身体的中部常长有绿色的羽毛，尾巴平时高高翘起，有黑色的波浪般条纹。正是因为雄雉鸡有通红的脸颊和鲜艳的羽毛，所以图鉴中介绍说雄性的花斑鸠会晃动头上的饰羽来威吓对手。雌性的雉鸡的毛色就远不如雄鸟那么艳丽，全身以棕黄色为主色调，并且夹杂着大量的黑色斑点，尾羽也比雄性的短——虽然图鉴中说雌性的花斑鸠的飞行能力在雄性之上，但是它们的种族值都是完全相同的。

上文已提及，雉鸡虽然是鸟类但是通常不太爱飞，它们长有强健的腿部肌肉，擅于在丛林和灌木丛中奔跑，遇到天敌会躲入附近的草丛中藏身。虽然长有强有力的翅膀，但雉鸡却因体态的关系无法长时间长距离飞行，有时它们飞行时为了躲避天敌的追捕，飞行轨迹常以抛物线为主。雉鸡还是一种杂食性动物，主要栖息于沼泽地、丛林、丘陵和公路两边的灌木丛中，它们对食物也不挑，各种植物的果实、芽叶、种子、浆果和昆虫、部分小型无脊椎动物都是它们的食物。当雉鸡到了繁殖期，雄鸟会发出咯咯咯（日文拟音为“**ホロウ、ホロウ**”）的响亮叫声吸引异性，在发情期的雄性雉鸡十分好斗，对于其他企图侵入领地和夺走其雌鸟的情敌会进行激烈的打斗，直到赶走对方，日文名**ケンホロウ**里的**ホロウ**和特性斗争心也由此而来。



文／levelup 007
编／马修

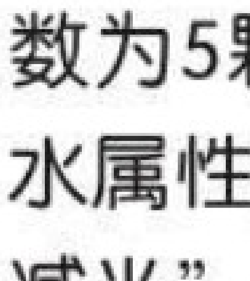
木之实的故事

——树果原型小揭秘 11

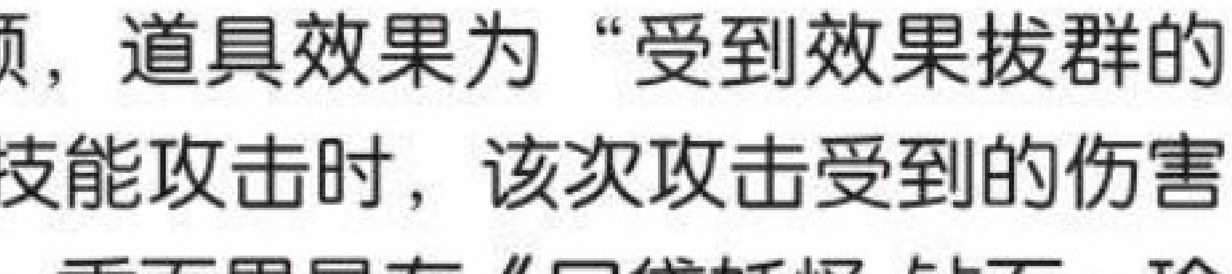
大家好，又到了我们的树果大搜索时间了。在本辑中，我们将为大家带来三种来自热带地区的果实，不过由于在国内不算很普及，所以有的读者可能会感觉有些陌生，不过没关系，如果还没见过它们的话，就让我们一起来学习一下吧。

No.37 香百果（イトケのみ）

第37号树果香百果的果实长度为3.3厘米，硬度为软，味道为涩苦，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的水属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。香百果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“香百果的果实内部有好几个被称为‘气泡’的充满空气的小孔，因此它可以轻轻地漂浮在水面上”。



▲香百果



■香百果的成长过程

香百果的日文原名“イトケ”是将日语中的“トケイソウ”一词顺序颠倒并作适当缩减后组成的，“トケイソウ”是日语中“西番莲”的意思，所以香百果在现实中的原型同样也是西番莲。

西番莲属西番莲目西番莲科西番莲属的多年生常绿攀缘藤本植物，又名百香果、鸡蛋果、受难果、巴西果、时钟果、藤桃等。它的花有5片花萼和5片花瓣，很像时钟上的字盘，所以也被叫做“时钟果”。西番莲喜欢温暖、湿润、阳光充足的环境，不耐寒，因此主要生长于热带及亚热带地区，目前澳大利亚、南非、肯尼

亚、巴西、日本、东南亚各国以及美国的夏威夷和佛罗里达等地是西番莲分布最多的地区。



▲未成熟的西番莲



▲西番莲果实内部

关于西番莲的原产地，人们一般认为是在巴西南部的雨林地带，早在美洲被发现以前，印第安人就已经认识了西番莲并将它作为镇定剂使用。16世纪时，西班牙探险家在秘鲁和巴西的印第安部落中第一次见到了西番莲，并把它带往欧洲。当西班牙的传教士看到西番莲的花朵后非常惊奇，因为它的花蕊形状同耶稣受难的十字架刑具很相像，柱头上三根分叉类似三根钉柱，花瓣的红斑又恰似耶稣头部被蔷薇刺出鲜血的形象，所以西班牙人将其称为“受难花”。后来西番莲又被传播到美国、日本、南非、肯尼亚、东南亚等地。在引进到澳大利亚后，澳洲的农艺人员们又从紫果西番莲的芽变个体中选育出了黄果的西番莲。

在中国境内，台湾地区最早在1901～1907年期间从日本的植物园引进紫果西番莲，又在1936年从夏威夷引入了黄果西番莲。从20世纪60年代开始，台湾的西番莲进入商品化栽培阶段，栽种面积不断扩大，成为了西番莲在亚洲的一个重要生产基地。目前台湾的南投、台东、云林和苗栗等地是西番莲在岛内的主要产区。根据有关资料记载，大陆地区的西番莲最早是由福建的华侨于1724年从欧美引入的。20世纪50年代初又有华侨和一些农业机构从东南亚引进了紫果西番莲，但也只限于零星的栽种，并没有传播开来。数十年以来，华南各省区不断地从台湾、夏威夷、东南亚、澳大利亚以及巴西等国家地区引进西番莲的优良品种，并多次进行试种和推广，一直到20世纪80年代开始才有了较大规模的栽培数量。目前西番莲在福建、广东、广西、云南、海南等各南部省份都有一定的种植面积。



▲紫果西番莲

由于生长在热带和亚热带地区，所以除了冬季短暂的低温期外，西番莲几乎一年四季都可结果。西番莲的果实为肉质的浆果，长约6厘米，表面光滑，果实形状类似鸡蛋，果汁的颜色也酷似鸡蛋的蛋黄，所以得有“鸡蛋果”的别称。从西番莲的果实外表皮颜色来分可将其分为紫果种和黄果种两大类，紫果种的果实表皮是紫红色的，果实相对较小，是适合直接食用的品种。黄果西番莲果实表皮为黄绿



▲黄果西番莲



▲两种果实大小对比



▲西番莲的花朵

色，果实相对较大，出汁率也较高，除了生吃以外，还适合用来压榨果汁。



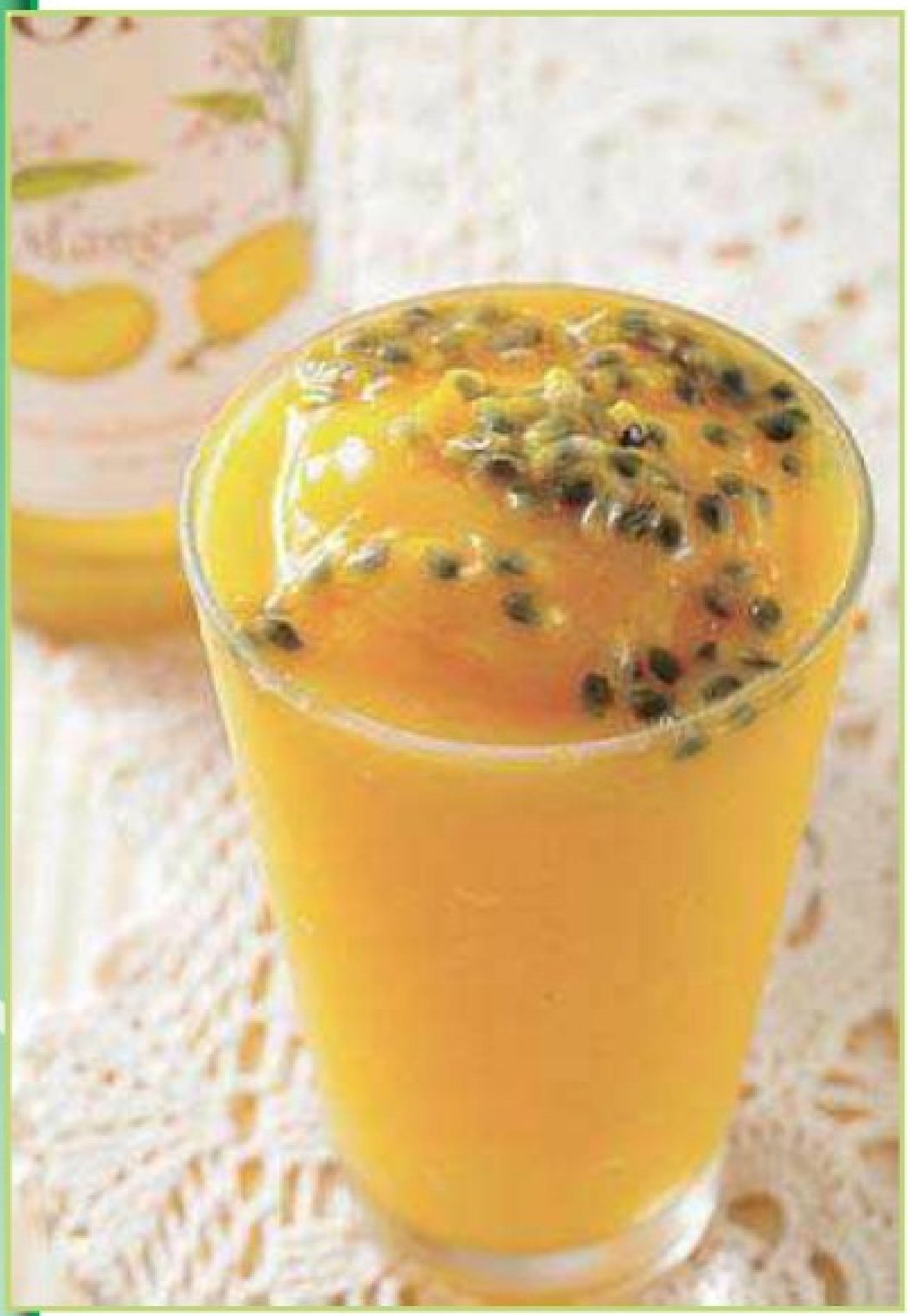
▲西番莲的花朵

西番莲的果实内含有超过132种以上的芳香物质，是世界上已知最香的水果之一，它常被用作加工成果汁的香料，与芒果、菠萝、番石榴、柑橙、苹果等其他水果配在一起做成混合果汁，可以显著地提高这些水果汁的口感与香味，因此也有“百香果”和“果汁之王”的美誉。除了果汁以外，西番莲还可作为果酱、果冻、冰淇淋、糕点、饼干等制品的添香剂，制出口感香甜的食品。在园林方面，西番莲的枝蔓细长，花大而美丽，花形奇异，果色鲜艳，并有紫、黄两色之分，既可观花又可观果，具有较高的观赏绿化价值。在一些热带地区，人们常把西番莲栽植于自家的庭院内，让它向围墙或篱笆上自由缠绕，构成一道富有野趣的亮丽景观。西番莲的叶和根具有消炎止痛、活血散淤的功效，从它的果物中提取的香精也有消除疲劳、养颜美容的作用。

经过现代医学的鉴定，西番莲富含人体必需的17种氨基酸及多种维生素、微量元素。其所含的类黄酮是一种天然活性成分，可减除烦躁，缓减压力，安定神经，提神醒脑，帮助消化，有助入睡，可以说是一种纯天然的镇静剂。用它来诱导睡眠完全没有普通安眠药或镇静药剂的令肝肾受损、头晕、头痛、记忆力衰退等的副作







◀▲西番莲果汁

▲西番莲果冻

用，在医药方面也有很大的推广价值。

吧香百果与西番莲的对比夏会发现，游戏中的香百果与现实中的西番莲在形状上一样都是圆圆的鸡蛋形，所不同的是一个是蓝色的，一个是紫色或黄色的。另外香百果的树果说明中说它的果实内部有很多气泡一样的小孔，这一点应该也是根据现实得来的，因为西番莲果实内部的种子与种子之间确实穿插有很多小空隙。

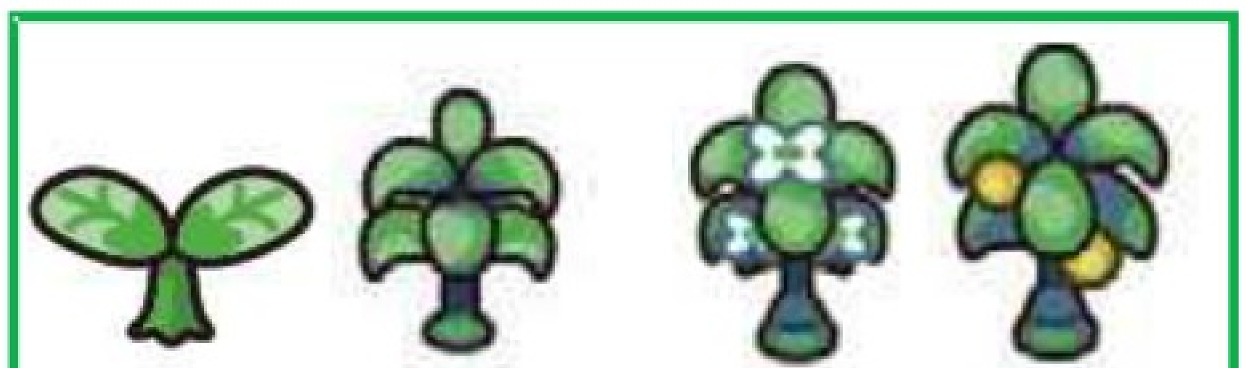
No.38 烛木果（ソクノのみ）

第38号树果烛木果的果实长度为25厘米，硬度为很软，味道为甜酸，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的雷属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。烛木果是在《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“落到地面的闪电的能量使得这种果实非常旺盛地生长着”。

烛木果的日文原名“ソクノ”是将日语中的“ロウソクノキ”一词省略而来的，“ロウソクノキ”的意思是“蜡烛果”，所以烛木果在现实中的原型为蜡烛果。

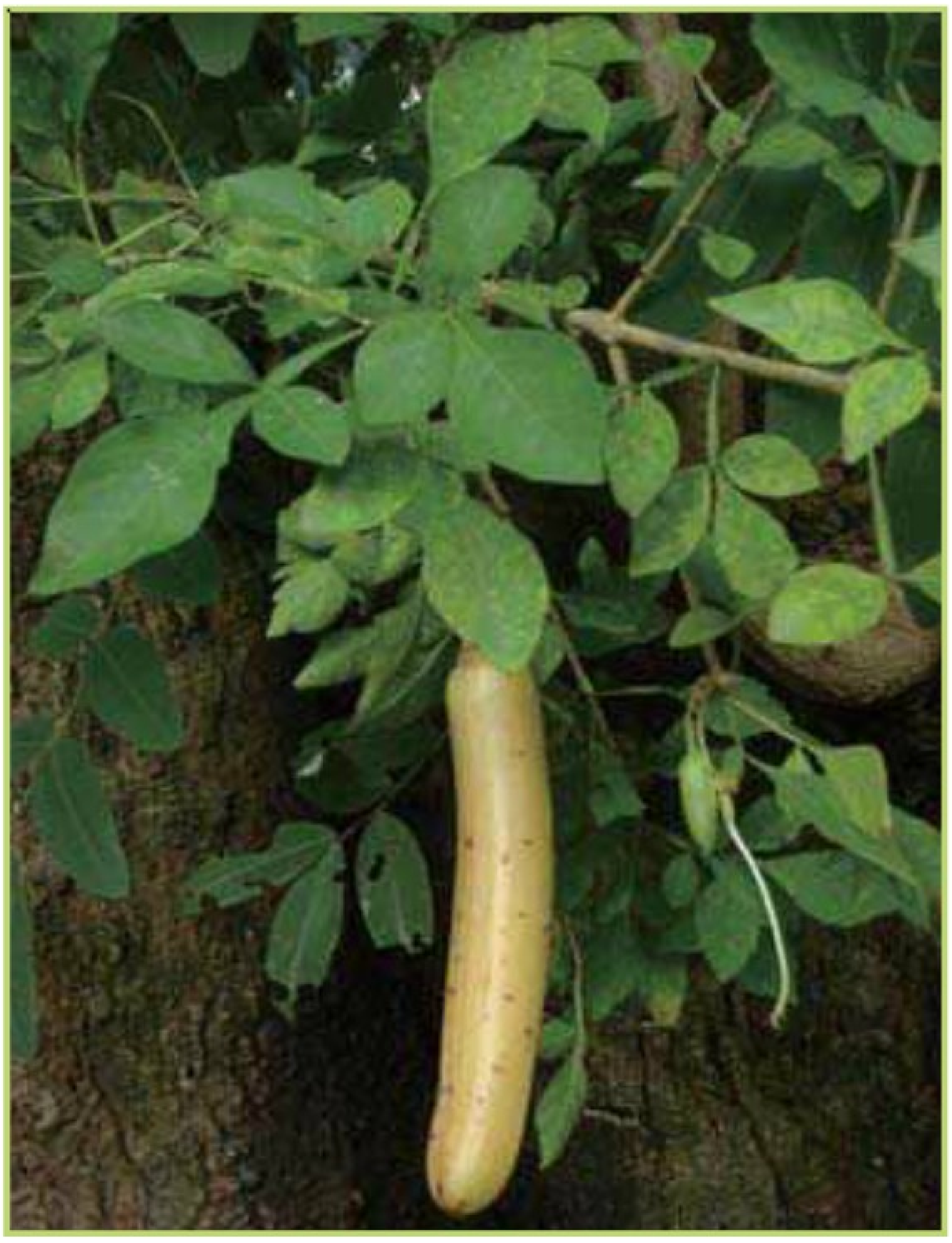


▲烛木果



■烛木果的成长过程







蜡烛果为玄参目紫葳科蜡烛果属的常绿中小型乔木，高度一般在6米左右，树径粗10～20厘米。蜡烛果的枝条很整齐都排列成十字对生状，每一节上生有两枝干，细枝的节处有针刺，且相对排列，这是它的一个显著特征。蜡烛果的花为乳白色，略带浅绿，先端皱曲，整朵花类似一口钟的形状，在温暖的环境下四季都能开花。

蜡烛果原产于美洲巴拿马的热带丛林中，目前在世界范围内主要分布在南美洲，其他地区如西欧、东南亚、美国、日本等通常只栽种在植物园内，所以栽培数量相当有限，是一种比较罕见而奇特的植物。中国境内的蜡烛果目前只有在中科院西双版纳热带植物园内才可见到，这是1997年时西双版纳植物园年以种子交换形式从斯里兰卡引进的，现今已在园内开花结果。

蜡烛果的果实顾名思义，是一种呈蜡烛形状的长条浆果，其长度为30～50厘米。未成熟的果实颜色为黄绿色，成熟后变成蜡黄色，具有芳香气味，果实内部含有很多小颗粒的种子。



▲蜡烛果的花朵

蜡烛果的种子和果实可以安全食用，在原产地的南美当地，人们把它当成一种水果来生吃，据说味道很甜，有点类似香蕉的感觉。干燥的蜡烛果果实内含有约



▲蜡烛果的花朵



▲蜡烛果内部

60%的油脂，晒干后可直接点燃，不但光亮柔和，而且不会冒烟，所以也可以直接当作蜡烛使用。它的英文名“Candle Tree”或“Candlewood”直译成中文就是“蜡烛树”或“蜡烛木”，日文名“ロウソクノキ”相对应的汉字是“蜡烛の木”，这些名称都是根据可以用作蜡烛的特点而命名的。此外，蜡烛果的树型优美，在热带和亚热带地区也适宜生长，将来推广以后可作为大型盆栽或庭院美化树种。

把烛木果与蜡烛果的对比一下可以看出，两者在外观和颜色上还是很相似的，尤其是蜡烛果身上连接果实与茎干处的短柄在游戏中也很好地表现了出来。从口味上来看的话，像香蕉一样味的蜡烛果比起甜甜酸酸的烛木果来应该会更甜一些吧。



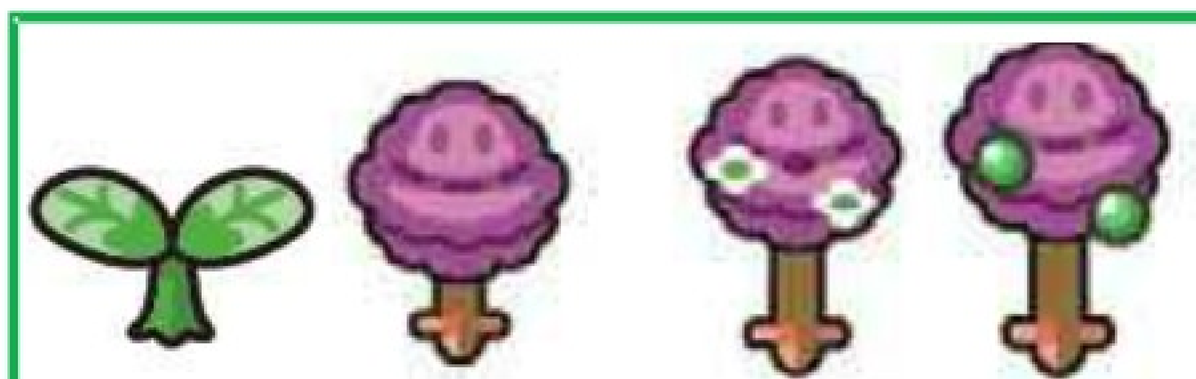
No.39 苦豆果（リンドのみ）

第39号树果苦豆果的果实长度为15.6厘米，硬度为软，味道为苦辣，最大结果数为5颗，道具效果为“受到效果拔群的草属性技能攻击时，该次攻击受到的伤害减半”。苦豆果是《口袋妖怪 钻石·珍珠·白金》中新增的果实，在该作中，道具栏中对其的描述为“虽然苦豆果有一股植物特有的青草味而使得一些人不太喜欢，但是它富含纤维，对人体十分有益”。

苦豆果的日文原名“リンド”是从日语中的“タマリンド”一词省略而成，“タマリンド”是“酸豆”的意思，所以



▲苦豆果



■苦豆果的成长过程

苦豆果在现实中所对应的原型就是酸豆。

酸豆属于豆目豆科苏木亚科酸豆属，在酸豆属内仅含酸豆一个种，所以它是一属一种的植物。酸豆是一种分布在热带、亚热带地区的常绿大型乔木，树高通常可达10～20米，树干粗细一般在30～90厘米。酸豆又名罗望子、罗晃子、酸角、酸

子、九层皮、印度枣、泰国甜角、酸梅、木罕、亚森果等，它喜好温暖、湿润的环境，只要是年均气温接近18～24摄氏度、年降雨量在500～1200毫米的地区，无需特别的管理便可使酸豆旺盛地生长起来。因此酸豆在世界各地都有广泛的分布，亚洲的印度、菲律宾、泰国，美洲的美国、墨西哥、危地马拉，非洲的埃及、埃塞俄比亚、南非、肯尼亚、尼日利亚，欧洲的葡萄牙、西班牙、法国、希腊、意大利，大洋州的澳大利亚、斐济等许多国家每年都大量出产酸豆。可以说除了南极洲之外，在世界上的任何一个大洲上都可以见到酸豆树的身影。





酸豆原产于非洲东部包括马达加斯岛在内的热带地区，早在公元前4世纪时，古埃及人和古希腊人就已经认识这种植物了。后来又经苏丹引入印度进行栽植，由于印度次大陆温热、潮湿的环境非常适宜酸豆的生长，所以很快便在此地大面积地繁衍开来，以致很长一段时期内人们都误以为酸豆是印度土生土长的植物。因此现在酸豆在英语里被叫作“tamarindus”，它由“tarmar”和“indus”两部分组成，其中的“indus”就是指的印度，可见也是受了这个误会的影响。之后酸豆又从印度被传播到波斯、阿拉伯，以至更遥远的西欧各国，到了地理大发现的时代又被航海家们带到了拉丁美洲和加勒比海地区，于是酸豆便在世界各地生根发芽了。

酸豆传入中国的时间和路径还有待考证，考虑到印度是中国邻国，自古以来同中国的来往也非常密切，所以很有可能是从印度传入中国境内的。目前酸豆在中国主要分布于福建、广东、广西、四川、云南、海南、台湾等地，在一些旱坡荒地、干热河谷、农田和滨海地带都有酸豆的栽种，海南三亚市更是将酸豆树选作自己城市的市树。

酸豆的结果期为当年的12月至次年的5月，成熟的酸豆果实是一种褐色的类似豆角的长条状荚果，长度在5～14厘米之间，外果皮薄，果实内部为肥实的果肉和许多褐色的种子，种子呈倒卵状圆形，略扁平。酸豆果实按口味来分有甜味型和酸味型两种类型，成熟的酸豆荚果可供生吃或煮食。

酸豆的用途非常广泛，可以说全身都是宝贝。酸豆树的树型优美、枝叶常绿，再加上树龄可达一二百年，所以是一种理想的庭院观赏树木。如果在树木幼苗时期移栽入花盆进行盆栽培养，酸豆树苗也可成为一种不错的盆景制作材料。酸豆开花



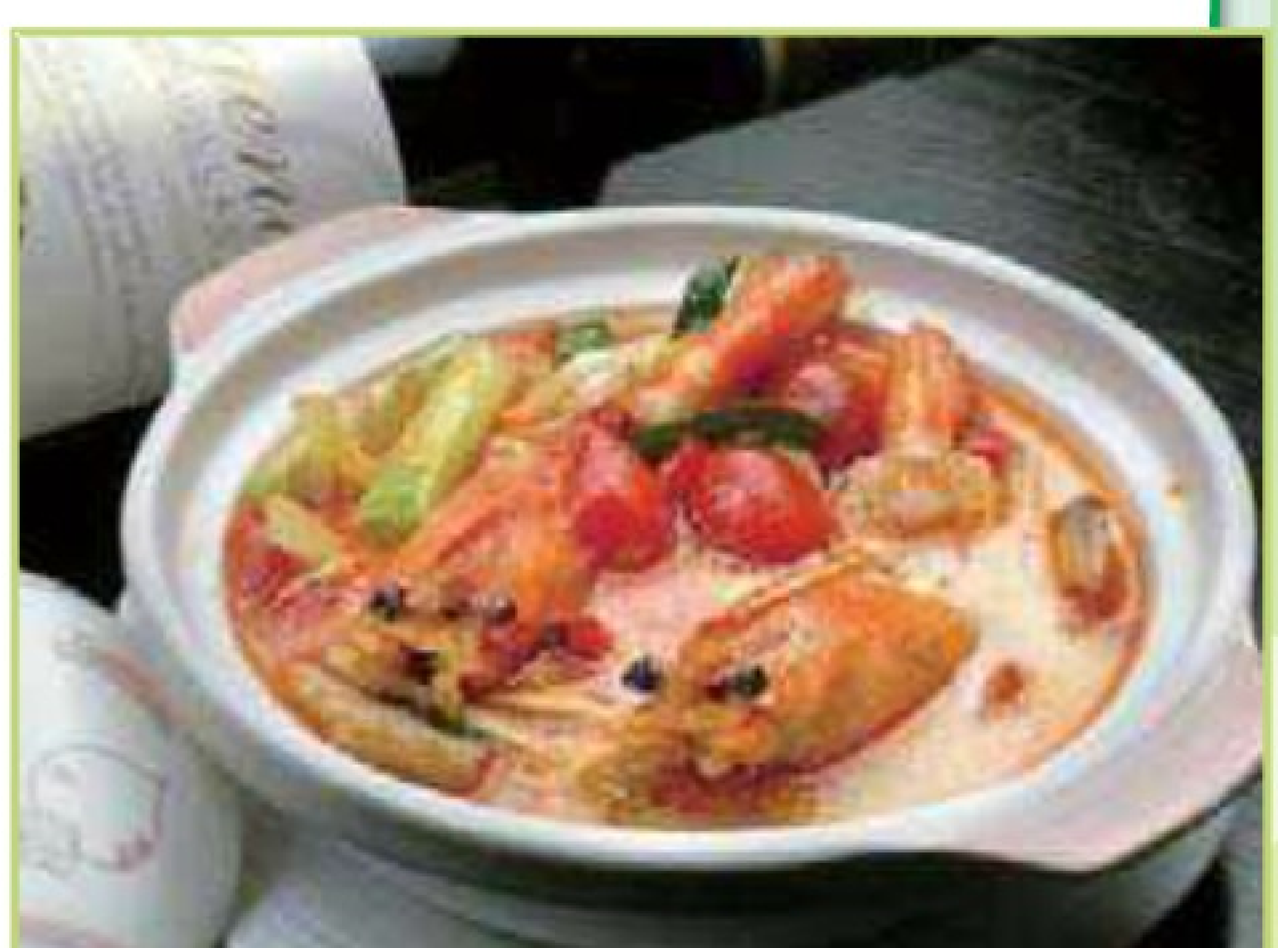


的花量大、花期长，一年中从晚春到初秋可不间断地开花，所以也是一种很好的蜜源植物，由它的花中提取的花蜜略带点酸味，口感独特；同时，它的花又可以用来制作素食沙拉，吃起来别有一番风味。酸豆的果肉内富含糖、醋酸、酒石酸、蚁酸、柠檬酸等酸性成分，这使得它在食品加工领域大显身手，人们用酸豆为原料制造了各种调味品、饮料、果酱、果冻等产品，深受消费者的喜爱。在拉丁美洲和非洲的市场上，用酸豆为原料制成的调味品非常常见；在印度和东南亚一些国家，用酸豆制成的饮料也非常盛行；素有“泰国国汤”之称的冬荫功汤中有一种原料就是酸豆；我国云南等地的居民也喜欢用酸豆加上红糖煮水后做成凉茶来喝；海南人则是把酸豆腌起来或者捣碎以后做成酸豆酱来吃。酸豆树叶是牛羊的好饲料，嫩枝是紫胶虫的优良寄主，可用来放养紫胶虫。其树皮含有单宁成分，常被用来制革染色或燃烧后制墨。酸豆树的木材结构致密、硬重、防虫、耐用，韧性强，是应用在建筑业和工业方面的良好用材。酸豆的种子可用于纤维上浆、彩色印刷、纸张上光、塑料加工以及木材的粘接。另外，酸角种仁内还含有琥珀酸，经过提炼后可以用来对瓷器进行上釉和抛光。

说完了酸豆的利用价值，我们再来看看酸豆的营养成分。酸豆的果肉富含钙、磷、铁等多种元素，其中含钙量在所有水果中可居前列，经常吃酸豆可有效补充人体内的钙质。在医药方面，酸豆也被人们广为运用。多吃酸豆可有效治疗腹泻、气胀、麻痹、瘫痪等疾病，防治坏血病、胆汁过多，杀死人体寄生虫，减缓酒精、曼陀罗中毒。直接口含酸豆则可生津消暑，清热解毒，消除咽喉疼痛，帮助消化，洁齿固齿。如与食盐拌用可作为去风湿病的搽剂。在菲律宾，酸豆的叶子常被作为草本茶用于给疟疾退烧。而在印度，人们则用酸豆来治疗胃病和消化道不适等症状。



▲酸豆果实内部与种子



▲冬荫功汤

现实中的酸豆的颜色为黄褐色，而游戏中的苦豆果则被设定成了嫩绿色，颜色上显得更鲜艳、清新一些。当然从树果的描述上来看，两者在营养方面都具有很高的滋补作用的。


ポケモン
プラス
ノブナガの野望
やぼう

口袋妖怪+信长之野望

～乱世彩绘卷～

红之卷：女忍的故事（下）




那个女孩，是在找很优秀的男人的对吧?
那个……大概是那样的吧。
ほむ
那么光秀殿下是不是一个很了不起的男人呢?
父亲大人确实是很温柔也很了不起的殿下。
也就是说，
在这么晚的夜里年轻的女孩子做的事情只有一样……
那个……
到底是什么啊?
就是把光秀殿下带回去呗!
两个人一起♡
やん♡
わらわは?


逃去山里了。
快追！
呀，真是大失败。
莫非从最初开始得到的就是假情报？
ヒ
啵？
冷冻光线
ピキ
ピキ
我也一样很吃惊……
没想到那位大人会派阿国殿下来……
虽然我永远猜不透那位大人的想法……


但是现在我做的都是为了信长大人！
快报上你主人的名字和情报！
不管什么都是信长大人，信长大人的。
干脆让信长大人做你孩子的父亲算了。
忍者可是很忙的，
而且也没有女孩子愿意和信长的玩偶废话。
那么
我就不客气了啊……
啊……
啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊
啊？


啊！给我等下啊！
朋友啊！以你和我之间的关系，不管你做了什么我都能一笑置之，
但是夺走我的父亲是绝对不会原谅的！
啊，我的武将图册。
……
看来你真的很辛苦呢。
那么总之……
我先闪了！
!!


等等！
喂！
随便你喊喊就停下来的忍者可没有啊！
两个人都……
给我等一下！


那只能像白天那样惩罚你了！
哥特米尔
狃拉！
精神光线
我是不是做得太过了？


哎呀！
偷袭
白天那是在演戏
超能技能对恶·冰系的狃拉无效！
那么我再进行
一个更严苛的惩罚吧。


炎之舞
火·虫类的烈火蛾，
对待坏孩子要用炎热的火焰惩罚哦。


如果你能老实点的话，我就不会做过分的事情了哦，
但是先把我重要的武将图册还……
属性相克啊！
最初就是预测到这一点，才把她派来的吗？
阿国殿下！
在这里派烈火蛾战斗的话……
哎？
哎？


ドドドド
咦呀啊啊啊啊啊啊！
ドドドド
对不起，我道歉，让我也坐上去吧！
坐两个成年人已经很挤了！
ズルズルズル
ドドドド
这样的下去的话两个人都会……
得想办法去救她们……乘龙！
但是……我不能不把这个孩子丢下……
我该怎么办……
ラプ？
ラプー？


ボウ…
ボウッ
ボウウウウ..
火焰的……
尾巴……
ドドドド
幸村+喷火龙
幸村殿下……
阻止它吧。


火焰放射
贯穿——!!


发生什么了？
那个……是
幸村大人？
我乃织田幸村！是大地之国信玄手下，
我的忍者给你们添了麻烦真是万分抱歉！
哪有人自报家门的！
初次见面，我是吹雪国的光秀，
您出色的武将之姿让人折服。
这一次的事件，就随着雪化之水流去吧。
在人们聚集来之前，将她带走吧……


阿国殿下……
这一次的事件……
不必在意啦，我也很喜欢可爱的女孩子。
没有引起更大的骚动就可以了。
差一点就造成大骚动了，是为了防止情报泄露才换人来的么？……
难道这一切也是织田大人的……
父亲，父亲！
你要丢下我去哪里啊？
我……
？
要是我没有在空中遇到超音蝠的话会怎样啊？
真对不起，话说为什么超音蝠会飞去空中呢？


信玄大人突然说想吃吹雪国的冰做的刨冰……
早料到了吧，老爷子……
幸村殿下
您真的是为了信玄殿下而战的吗?
是的，
而且我要让全世界都知道我的信念。
不管何时脑子里只有更伟大的人呢。
算了，这样也不错。
不只有信玄大人哦。
还有喷火龙，以及大地之国的伙伴们……
人们和口袋妖怪一起，
支持着作为武将生存的我。
我想告诉世人的正是这一点。
大家彼此关怀值得骄傲。


当然也包括你，
真的非常感谢。
阿嚏！
?
你是为了什么而战斗的呢?
你问我嘛?……
怎么说呢……
大概是女孩子的隐私……
……?


Poke Mew
青之救助队:盛世浮华
作者:猫伊 审编:岚 星河



铺垫已久的海王子章终于正式开始了！这辑封面恶搞的是《DISCOVERY探索频道》；本页最前面两只圆企鹅分别为热心读者"圆圆の圆企鹅"与"灰原柯哀雪"，右边敲鼓的钢帝企鹅则为曾经参加过PBO的"杰杰大帝"（该角色相关出场详见VOL.22）。


在海国侨民热烈的欢呼声中,迎宾队伍一路来到了著名的创世神殿门前。
万岁!
海王子殿下万岁!
哇哦哦!!

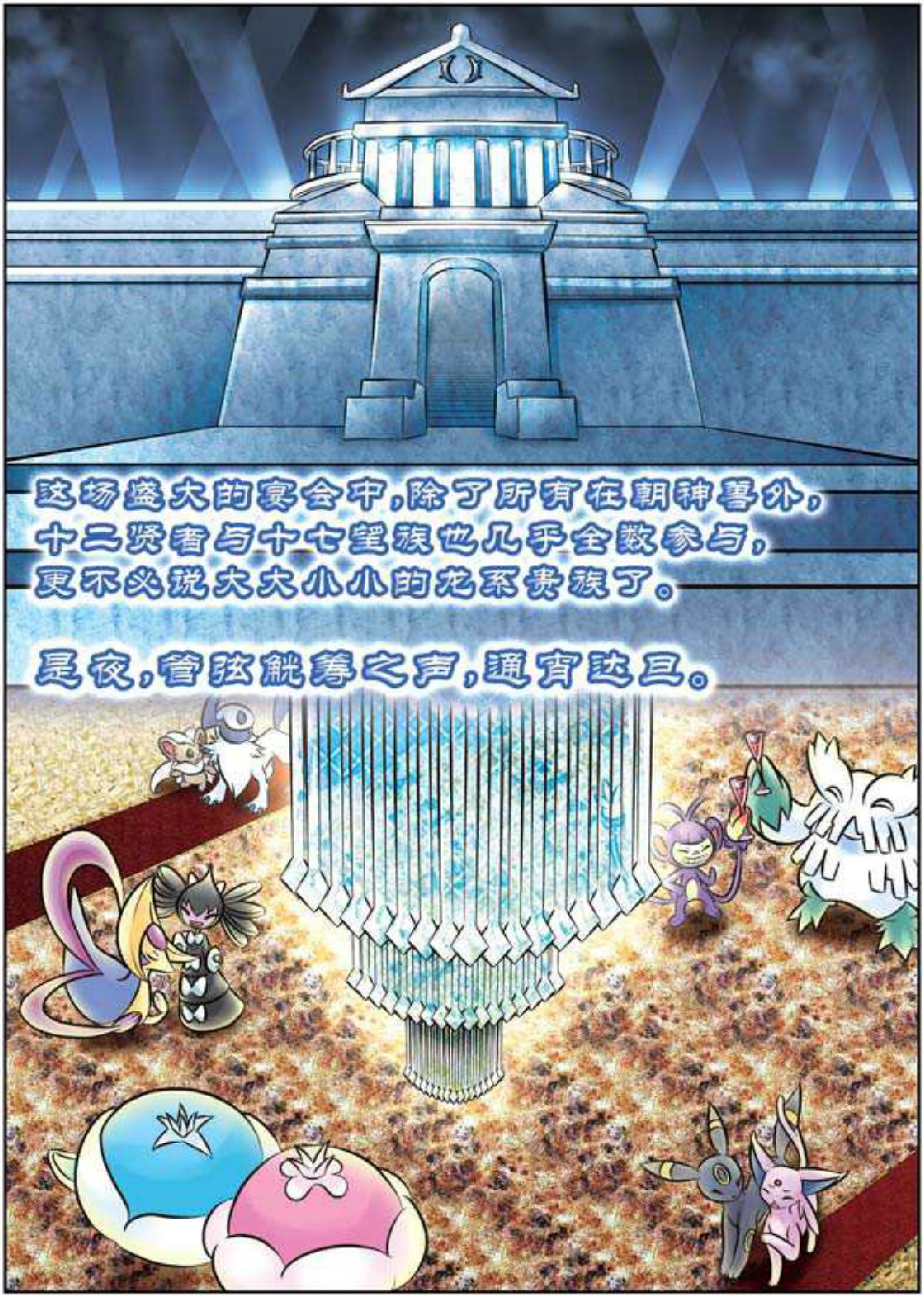

该建筑历史悠久、具有极高的艺术价值和文化底蕴……
海王子殿下万岁!!
快看呐!
真的见到王子殿下了!好开心!



NEWTOP的微博:这几天BOSS都不在,新产品的开发进度放缓,于是可以明目张胆地偷懒了。刚通过直连线路跟四眼河马它们耍了盘黑曜石碎龙,结果0分针(五分钟不到)三猫,你们这帮猪一样的队友是要闹哪样?

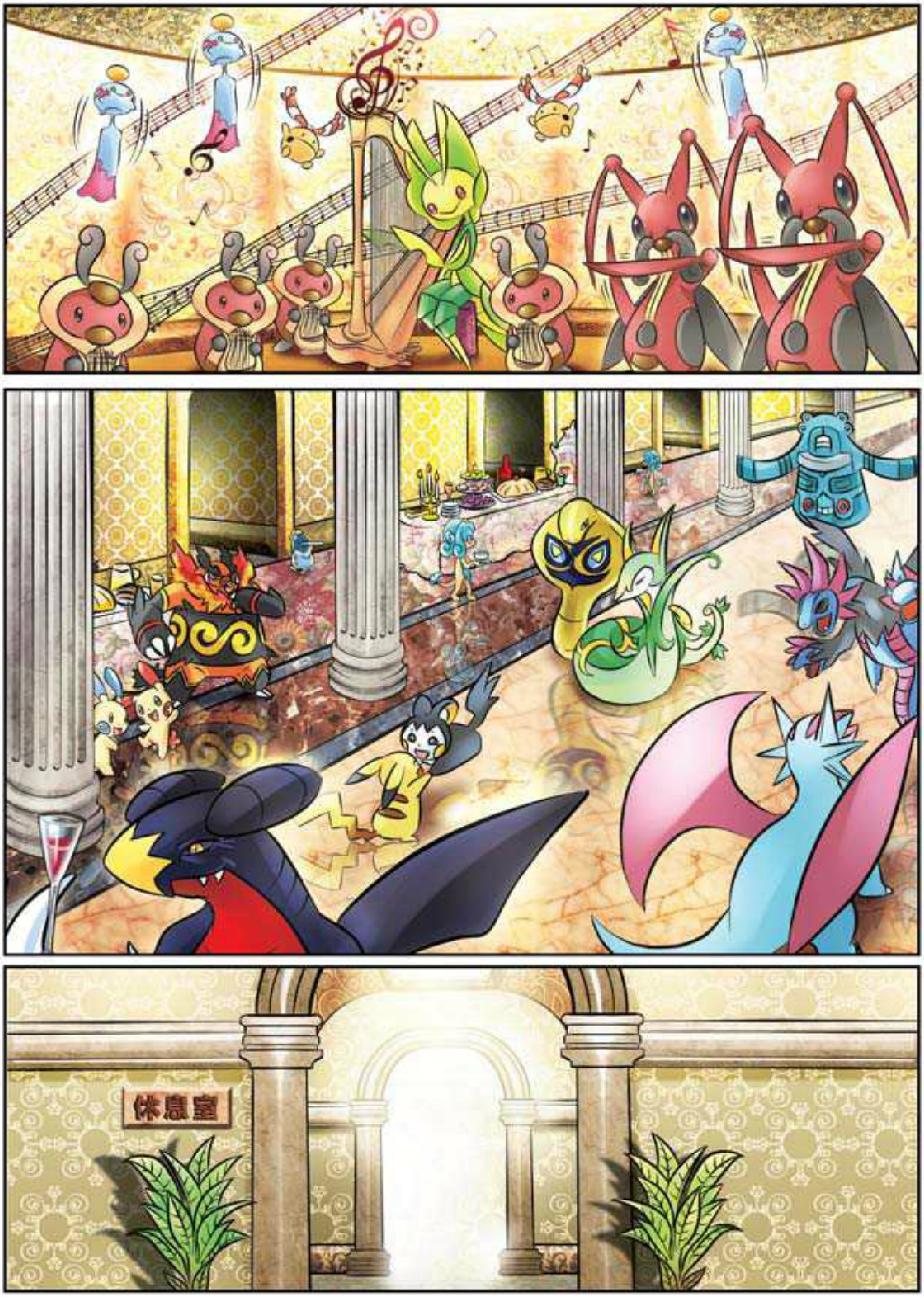


梦幻的日记:就当是我存私心好了,总觉得最近不补偿一下雷犽的话真的很过分。再说了,他现在好歹也算伊布家族的成员之一吧~真是的能不能不要每天都把自己搞得跟街头混混一样,今天给他抹个发蜡都好像要把他杀了似的……





冰之影法师的微博:@无敌の闪霆 没选上随从就没选上呗,真的到那种宴会上谁给你胡吃海喝是不是?躲桌子底下偷吃这种事想都别想,仙岚队长干脆一个都没带呢。与其被管头管脚,还是在家吃泡面舒心。





强袭磨女梦幻的私信:@NEWTOP 噗哈哈我大哥没开微博你个人工AI倒开了……等等开啥玩笑怎么注册日期比我还早??而且禁止任何ID访问?!我去这样有意思么摔!你这是在玩单机版吗?!太过分了这比我发现冰影雷犽他们开了微博没加我还怨念……





梅萝爱塔VIP的微博:@强袭磨女梦幻 @*紫华绯* @胖丁o0小布丁0o @拉亚想要M16A2 @开朗斗笠菇 @包子皮皮 @迷唇LOLI 妹子们,好消息来啦!超梦应援团正式成立喽~~~希望大家多多支持哟~~求转发扩散0(*^__^*)0~~!!!



*紫华绯*的微博:@梅萝爱塔VIP 超梦应援团什么的赛高~不过最近我负责的海王子粉丝会也好忙呢~~签名什么的真的好难抢……话说超梦大人真的没有微博吗?感觉他低调的要命哩……海王子好歹有个不怎么更新的官博的说……





梦幻的内心吐槽:好吧其实我就是想自己找我大哥所以编了个烂理由而已。真不想让那什么粉丝团搀和……我宁愿当小催帮搞免费签名,也不想欠她们什么。可能就因为这样我在很多同龄妹子里很不合群吧?无所谓了。



拉亚想要M16A2的微博:我了个去刚用手机上线就被一堆堆转发刷屏了!@强袭磨女梦幻 好羡慕嫉妒恨啊为什么我的废柴老哥就没这么火呢?最让受不了的是贴吧里有精灵喊他保龄球瓶!你全家都保龄球瓶(#'o')凸!!



开朗斗笠菇的微博:@梅萝爱塔VIP 作为第一批超梦后援团的会员表示无比荣幸!不知道跟他关系密切的青之救助队以后是否也会加入?听说他妹妹梦幻也是会员之一呢!PS:能弱弱提醒下吗,我不是妹子……


哦,原来也是贵宾,失敬失敬!
相信几天后的会谈,我们双方一定能达成双赢,今日还请好好休息。
居然不怕本座……难怪海皇牙敢放心让那小屁孩自己前来。
……
海王子的随从MM好厉害啊!
你没事吧?千万别放在心上——其实我也不太喜欢那凶巴巴的冰山脸怪老头。
姐姐,我想赶紧回家……
玛娜菲VIP:大家好我是海王子玛娜菲,现已经安全抵达神国。创世神殿的宴会非常宏大,神国上下的精灵们也相当友好热情,相信几天后的会谈也会顺利进行。天色不早了,大家晚安!(*此条微博实际上为海国外交部代发)



关于"重慈"这个称呼:原意为是祖母,出自宋代文天祥的《与洪端明云岩书》中的"某堂有重慈,今年八十有七",这里是玛娜菲对海皇牙女士的尊称。PS:海王子和小阿尔这俩熊孩子还真会玩啊~苦了菲奥娜这当保姆的了。





PoKéMeW

小阿尔居然用神速逃出创世神殿!哼~与其担心他的危机不如可怜下被烈火蛾云端红怒烧的铁骑虫们吧……与此同时变化成忍者蝉的梦幻已经追到了可怕的黑街!话说这年头小孩子怎么都喜欢晚上乱跑?!!下辑敬请欣赏他们如何玩脱吧!!!!

主要角色简介:



玛娜菲:海之国的王子,千里迢迢来到神国参加加冕仪式。对局势有自己的看法,不过本质上还是个贪玩的小孩子。



菲奥娜:海王子的贴身侍从,同时也兼任海国特使。是个温柔内向但又精明干练的女孩子。



雷吉基加斯:三柱神的首领,创世神殿的守护者,长年宅在殿内。跟小阿尔关系很好。



雪拉比:神族的信使,梦幻的青梅竹马,经常跟她见面就掐,最近似乎有所好转。



红色暴鲤龙:神国十二贤者中的"辰时侯",原籍在海国。虽有龙族血统,但其依然将自己视为海族的一员。

外景:野生的PM出现了!





国庆期间在老家的外拍,好像乱入了很多奇怪的东西?剩下的图都贴博客了。







百度超梦吧欢迎您的到来!地址:
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论,尽在百度POKEMEW吧:
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者博客:hi.baidu.com/new/necomew


POKE MON 海贼团
胜利是顶级烤肉
耶！开烤肉派对喽！！
炉子准备好了，现在就等T买肉回来了！
他去了好久，该回来了吧？
呃，难说。
他根本还在这里。
被打败啦！！
返回上一存档点
你在搞毛啊！！

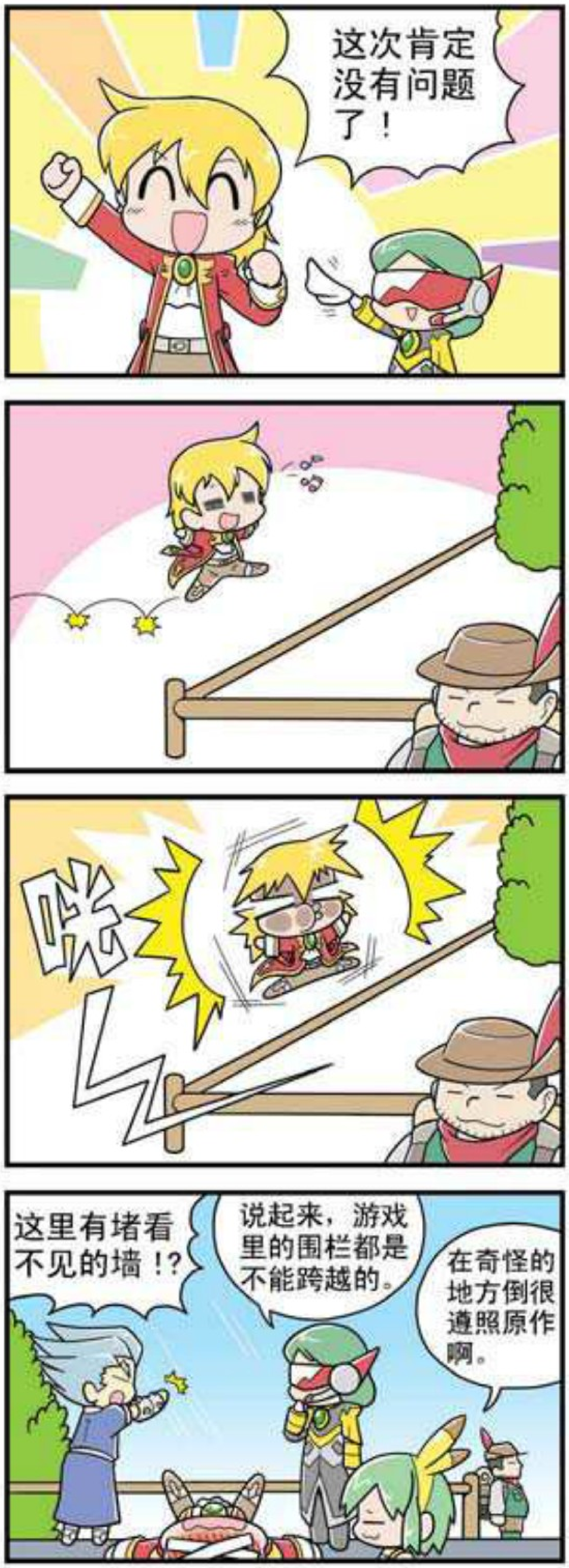
为船长的笑脸而死


对不起船长，我辜负了你啊！！
嘛，人总有不顺利的时候嘛。
船长居然没生气？
因为烤肉心情很好吧。
呵呵呵，我一向通情达理呀。
可打输了不是要给对手很多钱吗，那买肉钱……
买不来肉，我就烤你！！

选项


我根本不想打，可那大叔一看见我就冒着感叹号过来了！
快帮我想想办法吧，不然我真会被船长烤的！
从他背后过去不就好了。
对哦！！
难道你从没想过？

原作的世界观


这次肯定没有问题了！
咣
这里有堵看不见的墙！?
说起来，游戏里的围栏都是不能跨越的。
在奇怪的地方倒很遵照原作啊。

T 的决心


干脆你多给我些回复药，跟他拼了！！
好吧。
可我一直奇怪，他用岩石系和地面系，你两只水系怎么会打输的？
查一查
LV.3
LV.1
别再去给人送钱了！

有多少人就有多少种方法



官方福利



光荣的烤肉之路由你来铺



www.dooland.com

口袋妖怪四格笑事典

绘／やましたたかひろ




派拉斯的背后长着两个蘑菇。进化成派拉斯特之后就只剩一个，这是为什么呢？
说起来到底什么时候变成一个蘑菇的呢？
终于到了公布秘密的时刻了呢……所有的一切都在这张照片上！
这个……这个照片上……
我的蘑菇从两个变成一个的真实原因是……
被你这个家伙卖掉了啊！
おいしい キノコ 100えん


口袋妖怪学校每周五，
是便当日。
大家，都带了看上去很好吃的便当啊。
えへへ～
这个便当！
电……电池！
电击兽最喜欢吃电池了。
好吃！好吃！


轮到你出场了！
阿柏怪！
上吧，阿柏怪！
上下摇动头部！
有这样的技能吗？
再激烈一点！
啊，终于凉下来了。
不要把我当扇子啊！
常磐市的树林。
快点开始采虫吧！
发现了独角仙！
发现了山锹甲虫！
捉了很多了呢！
让我看看有多少？
嗝，撑死了。


解毒药
能够治愈中毒的口袋妖怪。
どくけし
我……我中毒了。请快用……解毒药……
稍等，马上就用这个为你解毒！
けしゴム
诶？
诶？？
把脸上的竖线擦掉了？？
毒瓦斯口袋妖怪瓦斯弹。
体内已经被有毒气体装满了。
上吧！瓦斯弹！来进行口袋妖怪对战！
唔。
你！你这家伙在精灵球里放屁了吧？！
もくもくもくもく


我是毒针口袋妖怪尼多娜。
今天，我终于要成为时装秀的模特登台了！
啪嚓
啪嚓
哇啊啊啊！裙子破了啊！
我是大王花。
能发出好多好多花粉哦。
？
红唇姐在化妆
这是花粉！不是画妆粉啊！


我是烈焰马。
急速奔跑，不断竞赛是我的生存之道！
ゴォオオ
今天要和新干线比个高下！
呜哦哦哦哦哦！
终于超过它了！
ダコーン
哇啊啊啊啊啊！
糟糕了——
主人有危险了！
ジャーーン
我是能让水都溶解的水精灵！
发生什么了？
不管怎么冲，都冲不走……
等……等啊！
这正是让水溶解的时候。


哈克龙能够操纵天气
上！哈克龙去起风让风车转动！
呜呜！
呼
呼
不是这么小的风！
是让风车转动的大风！
呜呜。
太大啦！不是让小屋转动啊！


口袋妖怪战斗！看我的三角攻击！
三角攻击是使用三角形的力量攻击对手！
哇啊啊啊啊啊！
居然是三角形饭团啊！



口袋妖怪DP物语

第6卷 第3话

激烈冲突!晴太VS广也

伊原しげかつ/绘 半夏/译


没想到你会来到这里。
但是你的好运也就到这了。
训练家是只有被选中的人才有资格。
你没有那个资格。
四角什么的，三角什么的怎样都好！
*日语中“资格”和“四角”读音相似。
我现在超级兴奋！
能够和你大打一仗！
来做个了结吧！哲也！


下面开始进行决赛！
口袋妖怪战斗——
开始！
你最好清楚我们之间的差距！
看我收拾你！
我才要收拾你呢！


雷霆狮，
闪电……
スウ…
!?
突袭！


雷霆狮！
没用的，之前的比赛已经让我了解了雷霆狮的实力了。
它不是灾兽的对手！
真强啊……
是的。他是在全力想要击败晴太。
在他完美的战术之前……
晴太能赢的可能性只有1%。


雷霆狮，加油！
站起来！
住手！
这样才不叫战术。这是毫无意义的行为！
意义什么的，有什么用啊！
我只想传达我的意志！
接收到我的意志的话——
雷霆狮就会站起来！



凭那么无聊的事情想要取胜是不可能的！
痴心妄想！
钢之尾！
ドッ…
雷霆狮！



ツ…
呜！
ドン
晴太！
102


晴太！
晴太……
晴
……太
晴太。
晴太，
听好了，
要牢记要把口袋妖怪当做真正的朋友，
这样的话，它们也必然会有所回应的。


ザワザワ
ザワ
快点叫救护车！
タッタッタッ
又……不冷静了啊……
但是这样一来战斗就结束了啊……
嗯？
パ
アアア
哇！
!?


这，这个光是——？
竟，竟然……


这……
这究竟是怎么回事！
雷霆狮进化成电狮王了！！




雷霆狮它想要进化成电狮王！
所以为了回应它我也想要一起继续战斗！
他预见了进化，才这样做的吗？
真是不容小视！
这才是晴太！
他的长处正是和口袋妖怪心意相通！
这就能让1%的胜率扩大到100%。


和口袋妖怪心意相通的话，
一定要有所回应啊！广也！
话说……那个声音，
是怎么回事？
不管了！
总之战斗才刚刚开始！
未完待续

神奇宝贝特别篇

三十八卷简介（上）

文/Horuakuti 编/乌冬

前情提要

殿元山上，众道馆馆主经过一场恶战，击败了银河团的三千事并顺利地破坏了一条赤之锁链，却还是没能阻止两只神兽的暴走。当希罗娜和大小姐一行人登上枪之柱，时间和空间都已开始发生扭曲，同时，“火箭队成员”萨奇突然出现在三千事面前，她究竟又有何企图呢？

本辑概要

为了阻止帕鲁基亚和迪亚路卡，戴亚用普拉蒂娜送的新伙伴猛犸象迅速地投入到战斗之中。突然闯入的猛犸象的冰系绝招对两只神兽似乎很有效，就在戴亚想要“乘胜追击”之时，迪亚路卡使出了切断空间的技能，一下就把戴亚幼稚的念头打消。帕尔见势不妙，赶紧派上地鼠、肯泰罗和叉尾鼬助阵。在一系列组合攻击之下，戴亚抓住两神兽露出的破绽，成功将它们击倒！可就在两人准备庆祝“胜利”的时候，帕鲁基亚居然令时间倒转，恢复到了之前的一刻，并成功地阻止了帕尔的组合攻击。

见识到了两只神兽的厉害后，帕尔和戴亚两人重新评估了敌我实力的差距，决定派出所有的精灵跟它们一战。希罗娜和大小姐随后赶到和已遍体鳞伤的众道馆馆主们汇合，铃奈和菜种自知已无法参战，希望可以把自己的雪女和太阳樱花赠送给大小姐。就在大小姐将要接过精灵球时，两只神兽的绝招威力波及了过来，将两人掀翻在地，之前一直在希罗娜身上存放着的古代文献也掉落了出来，大小姐脱口而出的文献内容令希罗娜十分震惊。

大小姐阅读着文献，隐约觉得这其中或许蕴藏着化解危机的关键。帕尔和戴亚注意到了大小姐的意图，继续跟两只神兽作战，为大小姐争取更多的时间。可是这时一把熟悉的声音传来，之前消失的赤木以压倒性的气势从时间与空间的裂缝中出现，他告诉众人现在无论用什么方法都无法阻止新世界的创造！

另一头，萨奇向木星、火星和土星正式介绍自己。原来她几年前为了将迪奥西斯献给赤木，于是一直潜伏在火箭队里，最后在和图鉴持有者对战的时候，被特殊



的冰系技能废了左腿，图鉴持有者们也意外地石化。之后她为了追捕迪奥西斯的个体二及研究石化现象，无法马上回到银河团，就在一个银河团成员身上注入了自己的思想，现在从图鉴所有者们手中抢过图鉴后，任务也算完成了。话音刚落，钢铁岛的波导使者幻出现在萨奇面前，原来幻一直在利用钢铁岛上被戴亚破坏的监视器，追寻它上面波导的源头，而这个源头就是萨奇。随后两人二话不说就开始了激战。

现在不止殿元山，就连新奥各地的时间和空间都发生了扭曲。越来越大的裂缝开始慢慢吸收周围的事物，随着引力的增强，众人也难逃被吸收的命运。为了阻止这一切，大小姐他们拼尽全力。戴亚更是试图以身犯险，骑着猛犸象跳进裂缝尝试从内部封住裂缝，好在从大小姐包里出现的精灵救下了戴亚，但谁都不清楚这只精灵究竟是何方神圣，惟一清楚的是，它是想帮助众人拯救新奥。

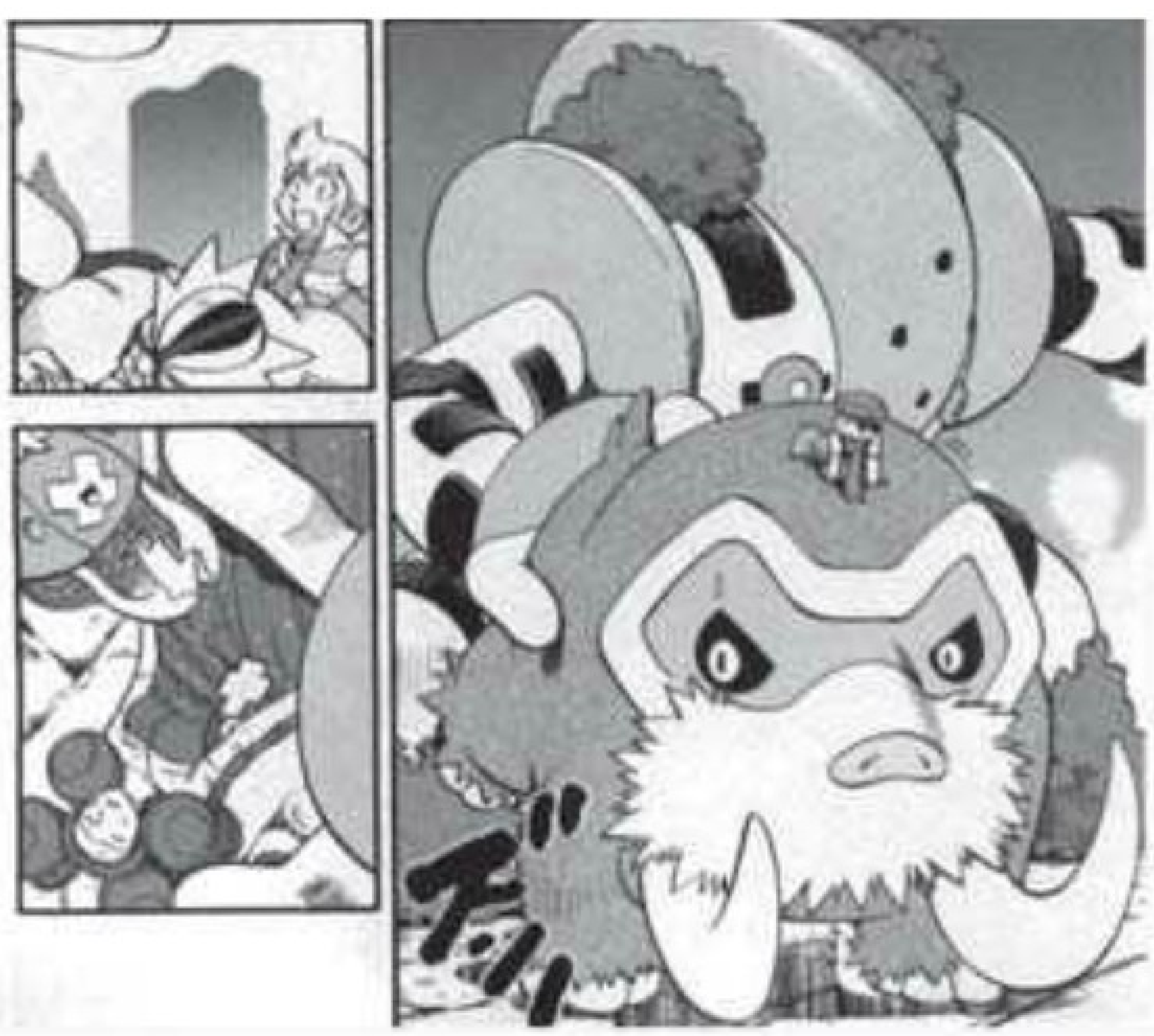
剧情评析

原本实力悬殊的战斗，如今出现了新的转机——钢铁岛波导使者幻的出现、大小姐包里面的强力支援以及希罗娜的古代文献。这些转机能给这场战斗打开怎样的局面呢？

我们就依次来说说吧，首先是钢铁岛波导使者幻和萨奇的战斗。波导使者的实力不用笔者赘述，萨奇的左腿还没有完全康复，不过她拥有达库莱这样的精灵，其实力更是不容小觑。这场对战鹿死谁手还真不好说。不过笔者认为，胜负的意义并不是很大，只要幻可以顺利地拖延住萨奇，那他就算成功了。因为现在枪之柱上面的形势刚有所好转，要是赤木那边增添了萨奇这样的援兵，对大小姐他们来说这将是毁灭性的。

大小姐自己本人并不清楚，从包里突然出现的精灵是哪来的，这并不奇怪。因为当时她和铃奈她们一样处于昏迷状态，不过各位读者都应该知道这就是传说中的圣柱王雷吉基加斯。大小姐晕倒在圣殿门前时，她的一个精灵球不慎滚进了圣殿，雷吉基加斯就是在那一刻进入了大小姐的精灵球的，并且把她们传送回了镇子上，从那时起雷吉基加斯一直在大小姐的包中长眠着。而就戴亚危机的时候，雷吉基加斯似乎在回应了他保护新奥的心，从精灵球中出来助众人一臂之力。

雷吉基加斯之谜虽然已经解开，可最令大家关心的是，圣柱王究竟能否击败两只神兽？笔者觉得，双拳毕竟难敌四手，更何况击败或许并不是惟一途径，所以读者们不必纠结这个答案。让我们来说说其他解决问题的途径，那就是希罗娜所持有的古代文献，通过大小姐的阅读，众人知道了两只神兽的特性以及招数，大小姐也相信，文献中会存在化解这场危机的办法。大小姐解读文献需要的时间，只要雷吉基加斯可以帮助大小姐尽可能地争取到时间，那它就算是立功了。笔者相信，凭借大家的力量，这一点是绝对可以办到的。



口袋妖怪卡片游戏——尊贵篇3

11月了，《尊贵篇》的最后一辑也来临了——直接切入正题，续接上一辑的栏目，继续概括《Dragons Exalted》（尊贵之龙）之中的强卡。

文/新房客　编/马修

小哥特拉、哥特拉兽、哥特拉王



首先是钢系的哥特拉王一家，小哥特拉有60点HP，招式只有一个Take Down（突进），需要一发钢能量与一发无色能量发动，基本伤害为30，同时给予自己10点伤害。小哥特拉的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡，没什么好说的，建议立刻进化。

进化以后的哥特拉兽终于强大了，HP有90！哥特拉兽的第一个招式为Metal Claw（钢之爪），需要一发钢能量与一发无色能量发动，基本伤害为30；第二个招式为Wreak havoc（发泄破坏），需要两发钢能量与一发无色能量发动，基本伤害为60，使用以后投币直到投到反面，每投到一次正面就丢弃对手套牌最上面的一张卡。哥特拉兽的弱点与抵抗力与小哥特拉相同，交换消耗为三张能量卡。



最终进化的哥特拉王的HP增加到了140，同时追加了特性Toppling Wind（坠石之风）：当我方从手牌中使用这张卡来进化某只口袋妖怪的时候，对手就要丢弃其手牌中最上面的三张卡。哥特拉王的招式只有一个Giga Horn（亿万大角），需要两发钢能量与一发无色能量来发动，基本伤害为90，投币两次，如果两次都是反面，本次攻击则不会给对手造成任何伤害。哥特拉王的弱点与抵抗力同进化前一样，只是交换消耗追加到了四张能量卡。大概是



因为坠石之风的关系，笔者感觉哥特拉王被削弱了不少，不过还好出招时要两次反面才无效，运气应该不会那么差。实际上喜欢速攻的进化到哥特拉兽就已经不错了，可以赶在对手为丢弃卡片而无能为力时落井下石进化，让对手再多丢卡片！

磁鼻、大磁鼻

大磁鼻也是钢系的卡，而进化前的磁鼻是格斗系卡片！好在磁鼻攻击时并不需要格斗系的能量卡！磁鼻有80点HP，招式只有一个Rock Throw（抛石头），需要两发无色能量发动，基本伤害为20。磁鼻的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



进化以后的大磁鼻有110的HP，第一个招式为Magnetic Lines（磁力线），需要两发无色能量发动，基本伤害为30，我方可以从前场的口袋妖怪身上移动一张能量卡给后场的口袋妖怪；第二个招式为Heavy Nose（超重之鼻），需要一发钢能量与两发无色能量发动，基本伤害为60+，如果被攻击的口袋妖怪身上有伤害指示物，本次攻击追加30点伤害。大磁鼻的弱点为火×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为四张能量卡。整体来说笔者认为这张卡比哥特拉王更厉害些，喜欢钢系的玩家不妨将它编入队伍中，特别值得注意的是不要和火系正面交锋，否则就惨啦！



青绵鸟、云翅龙

介绍完钢系以后终于轮到大家期待已久的龙系了！第一个登场的是云翅龙一家。进化前的青绵鸟有两个版本，第一个版本有40点HP，第一个招式为Sing（唱歌），需要一发无色能量发动，使用以后对手进入睡眠状



态。第二个招式为Peck（啄），需要两发无色能量发动，基本伤害为20。青绵鸟的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。



第二个版本同样有40点HP，招式只有一个需要一发无色能量即可发动的Peck（啄），基本伤害为10。弱点、抵抗力与交换消耗同第一个版本。这两个不用提了，直接选第一个就好。

进化以后的云翅龙终于增加了龙属性，同时也是十几年来《口袋妖怪片游戏》中第一次加入龙这个套系。不过如同笔者在《尊贵篇》第一辑中所提到的，虽然是龙系但却没有专属的龙能量卡，却恢复了以往的复合能量系统，即需要两种或以上不同属性的能量卡来进行攻击，云翅龙就是一个很好的例子。它有70的HP，能力为Fight Song（格斗之歌），我方龙系



口袋妖怪攻击时额外追加20点伤害（在计算弱点与抵抗力之前）。招式只有一个Glide（滑翔），需要一发水能量、一发钢能量与一个无色能量发动，基本伤害为40。云翅龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

总体来说云翅龙一家都没什么亮点用来作为攻击精灵，倒是可以考虑放在后场，好好利用它的格斗之歌给其他龙系口袋妖怪加攻击力。

宝贝鲨龙、利齿鲨龙、叠翅鲨龙

老任可真够拼命的，叠翅鲨龙一家三口居然每个阶段都有两张不同的版本。先来看看宝贝鲨龙的第一个版本，不高不低的50点HP，第一个招式是需要一发无色能量来发动的Tackle（撞击），基本伤害为10；第二个为需要一发水能量与一发格斗能量来发动的Gnaw（啃咬），基本伤害为20。弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



第二个版本的宝贝鲨龙有60点HP，第一



个招式为Sand-Attack（泼沙），需要一发格斗能量发动，对手下回合攻击前先投币，如果是反面则攻击无效；第二个技能为Knock Away（击飞），需要一发水能量与一发无色能量发动，基本伤害为10+，投币，如果是正面，本次攻击追加20点伤害。弱点、抵抗力与交换消耗与第一个版本相同。

利齿鲨龙的第一个版本有80点HP，第一个技能是Tackle（撞击），需要一发无色能量发动，基本伤害为20；第二个技能是Shred（撕碎），需要一发水能量与一发格斗能量发动，基本伤害为40，这次攻击造成的伤害不受对手口袋妖怪身上的效果影响。该利齿鲨龙的弱点、抵抗力与交换消耗和宝贝鲨龙相同。



第二个版本的利齿鲨龙也有80点HP，不过却有了一个能力Dragon Call（龙之呼唤），在我方回合进行攻击之前，从套牌中寻找一张龙系的口袋妖怪卡，查看之后放入手牌中并洗牌。技能只有一个Dragonslice（龙之切裂），需要一发水能量与一发格斗能量来发动，基本伤害为20。这个版本的利齿鲨龙的弱点、抵抗力与交换消耗也与宝贝鲨龙相同。



叠翅鲨龙的第一个版本有140点HP，第一个招式为Mach Cut（音速切割），需要一发格斗能量发动，基本伤害为60，使用以后丢弃对手身上一张能量卡；第二个招式为Dragonblade（龙之刀锋），需要一发水能量与一发格斗能量发动，基本伤害为100，使用以后从我方套牌上方丢弃两张卡片。本卡的弱点、抵抗力与交换消耗与宝贝鲨龙无异。



第二个版本的叠翅鲨龙也有140点HP，第一个招式是需要一发无色能量就能发动的Jet Headbutt（发射头槌），基本伤害为40；第二个技能为Sand Tomb（沙地狱），需要一发水能量、一发格斗能量与一发无色能量发动，基本伤害为80，被攻击的口袋妖怪在下回合不能交换。这个版本的弱点、抵抗力与交换消耗与宝贝鲨龙无异。对叠翅鲨龙有爱的玩家可以任意选择喜欢的卡使用，最好让云翅龙在后场唱歌加攻击力！



小角龙、双头龙、三颜龙

三颜龙一家同样各有两个版本。第一个版本的小角龙有60的HP，第一个技能为需要一发恶能量来发动的Deep Growl（咆哮），投币如果是正面对手进入麻痹状态；第二个技能为需要一发超能能量与一发无色能量发动的Power Breath（能量呼吸），基本伤害为30，使用以后从小角龙身上丢弃一张能量卡。小角龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



第二个版本也有60点HP，第一个技能是需要一发恶能量来发动的Guard Press（守卫重击），基本伤害为10，在下回合中小角龙受到的任何攻击都将减少10点；第二个技能为需要一发超能能量与两发无色能量来发动的Headbutt（铁头功），基本伤害为30。第二个版本的弱点、抵抗力与交换消耗和第一个版本相同。



双头龙的第一个版本有80点HP，第一个技能为需要两发无色能量来发动的Crunch（咬碎），基本伤害为30，使用以后投币，如果是正面从对手身上丢弃一张能量卡；第二个技能为需要一发超能系能量与两发恶能量来发动的Dragon Claw（龙爪），基本伤害为80，双头龙的弱点、抵抗力与交换消耗与小角龙相同。



第二个版本的双头龙有90点HP，第一个技能为需要一发无色能量来发动的Draw In（吸取），从废牌区内取两张能量卡给双头龙携带上；第二个技能是需要一发超能系能量、一发恶能量与一发无色能量发动的Dragon Headbutt（龙之铁头），基本伤害为40。该双头龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



三颜龙的第一个版本有150点HP，能力为Dark Trance（黑暗转移），选择我方



场内的一张能量卡，将它移动到另外一只口袋妖怪身上，这个特性在我方回合内可以无限次使用。技能只有一个Dragonblast（龙之爆破），需要一发超能系能量、两发恶能量与一发无色能量发动，基本伤害为140，使用以后从三颜龙身上丢弃两张恶能量卡！该三颜龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

第二个版本的三颜龙同样有150的HP，第一个技能为Consume（吃光），需要一发恶能量与两发无色能量来发动，基本伤害为40，三颜龙的HP恢复与这次攻击对对手造成的最终伤害相等的数量；第二个技能为Destructor Beam（毁灭光线），需要一发超能能量、一发恶能量与两发无色能量来发动，基本伤害为90，投币如果是正面，从对手身上丢弃一张能量卡。该三颜龙的弱点亦是龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。这两张卡都比较强，如果有云翅龙在后场唱歌的话……



懒猴、过动猿、懒猴王

介绍完龙系的卡片之后我们来看看《龙之尊贵》里的最后一个属系的卡——普通系。懒猴有60点HP，第一个技能为Smack "N" Slack（击打并偷懒），需要一发无色能量发动，基本伤害为10，使用以后懒猴进入睡眠状态。懒猴的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张无色能量卡。



过动猿的HP为80，技能只有一个Ambush（伏击），需要两发无色能量发动，基本伤害为20+，投币，如果是正面，本次攻击追加40点伤害。过动猿的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张无色能量卡（难道是进化以后灵巧了，所以交换消耗也少了么）。



懒猴王有150的HP，能力为Unobservant（粗心），如果对手前场的口袋妖怪为未进化的基本口袋妖怪，懒



猴王则不能攻击。技能只有一个Crushing Blow（破坏吹袭），需要四发无色能量发动，基本伤害为100，使用以后从对手身上丢弃一张能量卡。懒猴王的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张无色能量卡。

爆蛮牛、豪武战鹰

爆蛮牛有100点HP，能力为Bouffer（爆蛮护卫），所有对爆蛮牛造成的攻击都将减少20（在计算了弱点与抵抗力之后）。技能只有一个Gold Breaker（黄金破坏），需要三发无色能量发动，基本伤害为60+，如果对手为EX卡，本次攻击追加60点伤害。爆蛮牛的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张无色能量卡。这是张专门用来打EX的卡，一回合就打120点伤害，且无需进化就可以使用，留意一下别被EX一击击杀就好，注意防御。



豪武战鹰也有100点HP，第一个技能为Slash（切割），需要一发无色能量发动，基本伤害为30；第二个技能为Fury Attack（疯狂乱抓），基本伤害为50×，投币三次，本次攻击最终伤害为50×硬币的正面次数。豪武战鹰的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，无交换消耗。顺便提一下，进化前的毛头战鹰有个技能可以从套牌中召唤两张有格斗抵抗力的口袋妖怪卡，可以和任何队伍组队用来寻找口袋妖怪卡哦！



雷库萨、基拉帝纳

在栏目的最后笔者给大家带来的是本次套牌中的最后两张EX卡——雷库萨EX与基拉帝纳EX。雷库萨EX有170HP，第一个技能为Celestial Roar（天之咆哮），需要一发无色能量卡来发动，丢弃套牌最上方的三张牌，如果其中有能量卡就给本口袋妖怪携





带上；第二个技能为Dragon Burst（龙之爆裂），需要一发火能量与一发电能量发动，基本伤害为60×，从本口袋妖怪身上丢弃所有火能量或者电能量卡，本次攻击



最终伤害为60×所丢弃的能量卡的数量。雷库萨EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

基拉帝纳EX有180HP，第一个技能为Shred（撕碎），需要一发草能量、一发超能能量与一发无色能量发动，基本伤害为90，本次攻击不受对手口袋妖怪身上任何状态影响。第二个技能为Dragon Pulse（龙之波动），需要一发草能量、一发超能能量与两发无色能量发动，基本伤害为130，使用以后丢弃我方套牌最上方的三张牌。基拉帝纳EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。这两张卡没什么好说的，EX卡从来都是霸道的卡，特别是雷库萨EX的第二个技能，看你能丢多少卡，丢得越多打的伤害越多。不过估计即便是最强卡片也不会超过180HP，丢三张就可以打出来了。假设是打龙系口袋妖怪丢两张卡就已经是打240血了……看谁先出手了。



好了，“《龙之尊贵》系列”的卡终于介绍完了，笔者在这里祝大家秋季冬季快乐，咱们下辑再见！

口袋妖怪详尽分析

——前代神兽再临

文/月神兔兔 编/乌冬

这次为大家介绍的是隐藏在《口袋妖怪 AR搜寻者》中的第四世代五大封面神兽。这几只玩家们再熟悉不过的老精灵带着全新的梦特性再临第五世代，让我们来看看他们的变化吧。

本文以《口袋妖怪 黑2・白2》为舞台进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、隐石沙砾等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分配招可能会不适用。

露琪亚

（ルギア/Lugia）

编号：249 分类：潜水口袋妖怪 身高：5.2m 重：216.0kg

在极深的海沟底部沉睡。据说露琪亚震动翅膀就会带来持续40天的暴风。



能力方面

种族值

HP	106	物攻	90	物防	130
特攻	90	特防	154	速度	110

各项能力极限值

HP	416	物攻	306	物防	394
特攻	306	特防	447	速度	350

属性为超能+飞行，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩石、鬼、电、冰、恶

效果一般：普通、飞行、毒、虫、钢、火、水、龙

效果减半：草、超能

效果1/4：格斗

无效果：地面

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：以该特性精灵为对象的技能每次多消耗1点PP。

梦特性

鳞甲（マルチスケイル/Multiscale）：满血时受到的伤害减半。

升级技能一览

1：吹飞（ふきとばし/Whirlwind）
1：气象球（ウェザーボール/WeatherBall）
9：起风（かぜおこし/Gust）
15：潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）
23：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
29：求雨（あまごい/RainDance）
37：高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）
43：空中爆破（エアロブラスト/Aeroblast）
50：惩罚（おしおき/Punishment）
57：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
65：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
71：自我再生（じこさいせい/Recover）
79：预知未来（みらいよち/FutureSight）
85：自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
93：冥想（めいそう/CalmMind）
99：神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）

可以习得的技能机器

3	4	5	6	7	10
11	13	14	15	16	17
18	19	20	21	24	25
26	27	29	30	32	33
37	40	42	44	48	49
57	58	68	70	73	77
78	82	85	87	90	94
H2	H3	H4	H5	H6	



定点教学一览

神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）
鼾声（いびき/Snore）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
戏法（トリック/Trick）
特性交换（スキルスワップ/SkillSwap）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
水尾巴（アクアテール/AquaTail）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
神奇空间（ワンダールーム/WonderRoom）

通过其他途径习得的技能

龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
潜水（ダイビング/Dive）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金・灵银》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-

edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
精神增压（サイコブースト/PsychoBoost）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
羽毛之舞（フェザーダンス/Featherdance）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金·灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金·灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）
《心金·灵银》技能机器47
潮水（しおみず/Brine）
《心金·灵银》技能机器55
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
《心金·灵银》技能机器72
驱雾（きりばらい/Defog）
《白金》秘传技能05
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金·灵银》秘传技能05

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

露琪亚的种族值分布非常特殊，它没有其他神兽那样强大的进攻火力，取而代之是强大的耐久，再加上速度优势使它依然能与大多数一线神兽抗衡。早在第二代中它就奠定了自己最强盾牌的地位，而在之后的游戏发展中，随着神兽们的火力越来越强，以及基拉帝纳、阿尔修斯等竞争者的出现，露琪亚的防守能力也在相应地不断提升。先是增加了技能羽休，现在又增加了鳞甲特性，使它继续在盾牌精灵中傲视群雄。而另一个特性压力虽然不如鳞甲，但其实也很好用，或者说它是最适合压力特性的精灵恐怕都不为过。露琪亚很怕隐石沙砾，因为它不仅被隐石沙砾克制，还会因为隐石沙砾而使鳞甲特性失效。

推荐用法

单打

电磁波羽休型

电磁波+羽休+空中爆破/精神冲击/大地力量/冷冻光线

先用电磁波麻痹对手，再用羽休回血，是露琪亚最稳的打法。强大的耐久加上鳞甲特性的效果，使它即使在强化后的神兽面前也不会遭到致命伤，随后只要不停地用羽休回血，等待对方因麻痹而无法动弹，就能轻松地把血补回来。尤其是面对岩石系、冰系、电系技能时，先手羽休还能使这三种属性不再克制露琪亚。更重要的是当血量回满的时候还能使鳞甲特性再次发挥作用，只要首回合在鳞甲的保护下不被对方打掉半血，那么接下来在对方麻痹的情况下只要一直先手羽休就能使对方的火力永远处于减半状态，直到麻痹效果发动了。这种打法既能进行常规对抗，又能起到骚扰作用，还能防对方强化控场，战场适应能力极强。当然这种打法也有一些不安要素，一是怕替身，二是怕解

异状果（部分精灵就算装解异状果也防不住它，只要它足够顶住两次攻击就行），三是怕被光精灵反弹电磁波。

努力值建议加极限特攻满血。特防方面即使是极限特攻无视鳞甲特性的白色丘雷姆用冷冻光线也秒不掉它，它把白色丘雷姆麻痹后只要一直用羽休使冷冻光线不再克制自己，就能做到持续回血等待麻痹效果发动（所以看上去白色丘雷姆是露琪亚的天敌，实际上对付露琪亚并不轻松）。物防方面即使是已经龙舞过一次的雷库萨用激鳞或岩石飞刃也打不掉它半血（鳞甲特性保护下），将对方麻痹后只要一直羽休就能轻松防住。同理，只要有鳞甲特性保护，绝大多数神兽仅强化一次根本无法突破它的防线。此外也可以牺牲特攻能力多加两防，但特攻太低也会使一些精灵变得无法对付。

需要注意的精灵首先是泽克罗姆和黑色丘雷姆，这两只精灵分别能用雷击和冰点电压秒杀露琪亚。因为技能威力强大而且打的又是露琪亚稍弱一点的物防，所以威力要比白色丘雷姆的冷冻光线高得多，是露琪亚真正的天敌。如果要针对这两只精灵，首先必须把努力值加成极限物防满血，这样在对付泽克罗姆时理论上存在挡下一招雷击并麻痹对手后再用羽休不停回血的可能，但由于雷击也带有20%的麻痹效果，所以实战中的胜面仍然不大。而对付黑色丘雷姆时只要首回合做到不被冰点电压秒杀并且30%的麻痹效果不发动，就能慢慢将血回满（因为冰点电压只能利用满力香草直接出招一次，接下来就必须蓄力）。其次是能免疫电磁波的古拉顿，努力值不加速度且电磁波不奏效将很可能使露琪亚的速度处于劣势，无法先手用羽休使岩石系技能不克自己。虽然古拉顿无论用岩崩还是岩石飞刃都无法对露琪亚造成致命伤，但算上技能特效以及装提升威力道具的可能，仍然存在被攻陷的危险。还有就是阿尔修斯，虽然露琪亚能防住大多数强化过一次的神兽，但阿尔修斯是个例外，因为即使将它麻痹，神速仍然先制，剑舞后的神速能在两招之内击破极限特攻满血的鳞甲露琪亚。若要抵挡两招剑舞神速就必须多加物防努力值。



由于电磁波+羽休已经占掉了两个技能格，给攻击技能的选择造成了一定的困难。因此比起一些针对性较强的技能，还是建议以打击面较广的本系独门绝技空中爆破主攻，而且它还需要用空中爆破容易命中要害的特效来攻破对手的冥想。另一个本系超能系与飞行系一样在神兽战中能克制的精灵极少，因此并没有装精神干扰的必要，但精神冲击能让它充当双刀，攻击一些物防较弱的精灵。大地力量的作用是补完打击面，克制迪亚路卡、泽克罗姆、巨甲龙等钢电岩属性的精灵。此外神兽战中具有很

大克制面的冷冻光线也能例入选择范围，尤其是面对古拉顿时很需要这招来对抗，极限特攻的话能用两招冷冻光线解决古拉顿。

最后要说的是就算中了隐石沙砾也并不是让鳞甲特性完全失效，只要顶住首回合并释放电磁波，之后慢慢将血回满的话依然能重新发动鳞甲特性，常规对抗依然强劲，只是面对强化威力后的神兽时会显得有些力不从心。此外同样配招换成压力特性耗对方PP也成立。

最速型

空中爆破/冷冻光线/闪电/影子球/大地力量/精神冲击/龙之波动/羽休/替身

努力值加极限速度满特攻，利用速度优势加上强大的耐久和鳞甲特性的保护进行常规对攻的打法。攻击技能除了上文介绍过的几招外可以更多地选择一些有针对性的技能。比如闪电专克海皇牙，影子球克制超能系神兽。龙之波动相比冷冻光线处于下位，只能针对几只冷冻光线克不了的龙系神兽。也可牺牲部分打击面装一招羽休，利用速度优势化解岩冰电技能。若是压力特性的话可考虑装一招替身，利用速度优势防骚扰的同时还能顺便利用压力特性耗对方的PP。压力特性在出场时有字幕表示，若与对方的压力、求雨、涡轮烈焰等同样有字幕表示的精灵同时上场，可通过字幕表示的先后来判断对方是否装了专爱围巾，神兽战中这类精灵很多。

冥想型

冥想+羽休+空中爆破+精神冲击/大地力量

努力值加极限物防满血防住物攻精灵，再用冥想强化防住特攻精灵的同时提升自己的火力。攻击技能以空中爆破主攻，容易命中要害的特效有望突破对方的冥想。剩下一招或用精神冲击形成双刀，或用大地力量补完打击面。这种打法比较被动，突破它的方法并不少。

双墙型

光之壁+反射盾+羽休+龙尾/吹飞/电磁波/剧毒

耐久超强速度又快的露琪亚是最适合释放双墙造福队友的精灵之一，可将努力值加成极限速度满血，装上道具光之粘土专门用于辅助。放完双墙后即使再用羽休回血，换上的队友也能分别利用双墙四到五回合。之后露琪亚有机会再上场时还能反复利用。最后一招可用龙尾、吹飞、电磁波防强化，或用剧毒使自己直接就能打消耗。若用电磁波甚至可以先让对方麻痹再用羽休不停回血，等麻痹效果发动后再释放双墙。

戏法型

戏法+空中爆破/闪电/冷冻光线/影子球/龙之波动/精神冲击/电磁波

用戏法交换专爱系道具的打法，其中交换专爱眼镜更能发挥它速度快的优势，既能使纯盾牌精灵当机，又能骚扰物攻型精灵，不会因少装一个道具而大幅降低实力也是它使用戏法的优势所在。攻击技能可选一些针对性较强的，如果有技能克制对方可直接强攻。电磁波是预设戏法成功使用后的后续手段。

轮转

双墙型

光之壁+反射盾+羽休+顺风/龙尾

露琪亚耐久高速度快，是最适合在轮转中释放双墙防守的精灵之一。强大的耐久加上鳞甲特性和羽休回血能使它持续不断地给队友提供双墙支援。最后

一招可用龙尾防强化，也可用顺风给队友提供先手场地。

冥想型

冥想+羽休+反射盾/空中爆破/冷冻光线/龙之波动/精神冲击

轮转中冥想打法比单打更容易实现，可装反射盾抵御物攻技能，或者多留一个技能格装两招特攻技能也行。技能的选择上除了空中爆破以外，也可用克制面和打击面都很优秀的冷冻光线和龙之波动，或者装精神冲击能在对方释放了光之壁单墙时使用。空中爆破容易命中要害的特效是破对方强化特防以及破光之壁的利器。

多元对战

顺风型

顺风+空中爆破/冷冻光线/暴风雪/闪电/影子球/龙之波动

多元对战中露琪亚同样也是最适合释放顺风的精灵之一。即使没有队友的掩护，只要对方队中有一只比它慢的精灵，那么在鳞甲特性的保护下就能轻松挡下高速精灵的攻击释放顺风了。就算对方的两只精灵都比露琪亚快，要想两招之内击倒露琪亚阻止顺风发动也并非易事。攻击技能可装一些针对性较强的与队友合击清敌。飞行系属性能配合古拉顿的地震，冰系技能冷冻光线或暴风雪能帮地震克制飞行系以及浮游特性的水都兄妹和基拉帝纳。虽然空中爆破正好也能帮地震克制草系和虫系盲点，但神兽战中这样的精灵并不多见。三重战斗中可将露琪亚置于两边以减少对方能攻击到它的火力，它则能用空中爆破攻击远距离。

其他辅助技能

自由落体/光之壁/反射盾/电磁波+其他攻击技能

除了顺风以外，还可用自由落体封杀掩护、用双墙防守、用电磁波破坏对手强化的速度等手段辅助作战。强大的耐久和优秀的速度同样也为这些技能提供了优势。

精神增压配合特性交换性格怪癖

精神增压+顺风+空中爆破/大地力量/影子球

用《口袋妖怪XD》的限定技能精神增压配合性格怪癖圈圈熊交换特性的打法。首回合让圈圈熊用蒙住眼睛掩护露琪亚释放顺风，次回合让圈圈熊先手使用特性交换，然后露琪亚直接用威力高



达140的本系精神增压强攻。性格怪癖特性的作用下每次使用精神增压都能使特攻提升两阶。圈圈熊的极限速度是240，为了让它先手使用特性交换，需把露琪亚的速度调整到239，顺风后能超过装专爱围巾的海皇牙、丘雷姆等精灵。考虑到对方也可能用顺风，所以首回合圈圈熊要尽量用蒙住眼睛封杀对方可能释放顺风的精灵。为了让圈圈熊不被秒掉还必须装上精神衣带。需要注意的是露琪亚并非这种配合的最佳选择，因为威力不够大，首发精神增压即使装上超能宝石也很难将对手秒掉，这样就留给了对手很大的喘息机会。这个空档绝不是靠耐久就能弥补的，况且精神增压的打击面明显不如流星群，除了打不动钢系以外还有超能系和恶系的盲点。不过幸好多元对战中攻击对象的选择面较广，可尽量先用精神增压攻击不抗超能的精灵，特攻提升后再用其他补充打击面的技能攻击超能系盲点。精神增压不能与鳞甲特性共存，只能选择压力特性。

凤凰

（ホウオウ/Ho-Oh）

编号：250 分类：七彩口袋妖怪 身高：3.8m 重：199.0kg

拥有七彩的羽翼，据说看见凤凰的人会永远幸福。



能力方面

种族值					
HP	106	物攻	130	物防	90
特攻	110	特防	154	速度	90

各项能力极限值					
HP	416	物攻	394	物防	306
特攻	350	特防	447	速度	306

属性为火+飞行，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩石
效果2倍：水、电
效果一般：普通、飞行、毒、鬼、超能、冰、龙、恶
效果减半：格斗、钢、火
效果1/4：虫、草
无效果：地面

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：以该特性精灵为对象的技能每次多消耗1点PP。

梦特性

再生力（さいせいりょく/Regenerator）：交换下场时回复1/3血量。

升级技能一览

1：吹飞（ふきとばし/Whirlwind）
1：气象球（ウェザーボール/WeatherBall）

9：起风（かぜおこし/Gust）
15：勇鸟（ブレイブバード/BraveBird）
23：神通力（じんつうりき/Extrasensory）
29：晴空万里（にほんばれ/SunnyDay）
37：大字火（だいもんじ/FireBlast）
43：圣炎（せいなるほのお/SacredFire）
50：惩罚（おしおき/Punishment）
57：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
65：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
71：自我再生（じこさいせい/Recover）
79：预知未来（みらいよち/FutureSight）
85：自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）
93：冥想（めいそう/CalmMind）
99：神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）

可以习得的技能机器

4	5	6	10	11	15
16	17	18	20	21	22
24	25	26	27	29	30
32	33	35	37	38	40
42	43	44	48	49	50
57	58	59	61	68	70
73	77	78	85	87	88
90	94	H2	H4		

定点教学一览

神鸟（ゴッドバード/SkyAttack）
鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
热风（ねっぷう/HeatWave）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
思念头槌（しねんのずつき/ZenHeadbutt）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）

通过其他途径习得的技能

龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金・灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金・灵银》定点教学
噩梦（あくむ/Nightmare）
《口袋妖怪XD》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
电击波（でんげきは/ShockWave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/SecretPower）
《心金・灵银》技能机器43
钢之翼（はがねのつばさ/SteelWing）
《心金・灵银》技能机器47
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
驱雾（きりばらい/Defog）
《白金》秘



传技能05

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

凤凰的能力非常特殊，高特防高物攻，遇到高特攻高特防的神兽时占尽优势，相反对高物攻高物防神兽则比较头疼，必须选择合适的对手上场。两种本系技能都拥有大威力的杀招，且互补不错。飞行系技能主攻在常规神兽中打击面不小，火系则能强推钢系盾牌。由于速度种族值90属于最慢级神兽，因此如何弥补速度劣势成了它战术体系的核心。尽量配合古拉顿在晴天下作战，一来能使它的火系技能威力提升，二来能使对方的水系技能效果减半、闪电命中率下降（很多精灵会为针对海皇牙装闪电而不是十万伏特，这就给了凤凰可乘之机），这么一来大部分特攻神兽将难以撼动它。最令它头疼的是岩石系四倍弱点，其实怕被岩石系技能秒杀倒不算什么，只要认准几只会岩石系技能的物攻精灵避开不打就行，特攻精灵一般不太会专门为它而准备原始力量或觉醒岩，而且就算有其实也秒不掉它。但是被隐石沙砾克四倍却几乎要了它的命，是它成为冷门神兽的最大原因。

推荐用法

单打

顺风飞行宝石型

勇鸟+圣炎+顺风+替身/地震

顺风后用勇鸟+圣炎强攻是凤凰的最强进攻组合。极限物攻装上飞行宝石后，勇鸟的威力足以秒杀拉迪奥斯、超梦、海皇牙等物防不强的神兽。关键是这样的神兽有不少，实战中有很大的发挥空间。圣炎也很有用，虽然在神兽中存在许多攻击盲点，但至少能让它藐视绝大多数钢系盾牌。遇到进化辉石吉利蛋时可用一发圣炎加一发勇鸟两招解决（反弹伤害将近半血），晴天下则可用两发圣炎强推，使它几乎能推掉所有常



来神兽战中串场的普通精灵盾牌。再加上它的特防能力与露琪亚相当，在特攻精灵面前占有很大的优势，使用顺风的机会特别多，在特攻精灵或盾牌精灵面前上场即可使用。虽然有被岩石系克四倍的不安要素，但由于它特防强大，对方的特攻精灵即使用原始力量或觉醒岩也秒不掉它，所以还是挺安全的。最大的不安要素来自于隐石沙砾，因为一旦被放过了隐石沙砾，它上场后就会耗掉半血，这样使用顺风的机会就会大大降低了。所以要尽量在对方使用隐石沙砾之前为它找到登场机会，或者巧用光精

灵防住隐石沙砾。另一个需要注意的问题是顺风被神秘空间完克，因此尽量不要急于在一些很可能会释放神秘空间的精灵面前释放顺风，比如迪亚路卡、多塔克等。

如果有可能的话，尽量在钢系盾牌面前上场效果更佳，因为这种情况下有顺风或圣炎两种选择，这就使对方陷入了两难的境地。如果换高物攻高物防精灵则很可能被圣炎打中而被烧伤，从而失去战斗力，但是换高特攻高特防精灵或者不换的话又打不过凤凰。使用顺风时如果对方换了精灵，那么能打则打，打不过大不了换下去，反正顺风效果还能给队友利用两回合，而且换人还能发动它的再生力特性给它回血（没中隐石沙砾的前提下）。

顺风的好处首先在于能让凤凰拥有足够的速度，即使对方换上了专爱围巾海皇牙它也能用飞行宝石勇鸟先手秒杀。这一点对它来说至关重要，因为之前说过它配合古拉顿在晴天下作战优势明显，而能上来盖天气的海皇牙又会被它先手秒掉的话则能进一步确立这项优势。当然勇鸟的秒敌威力只能使用一次，飞行宝石消耗掉之后就只是一个普通的大威力技能了，而且还会使自身受到1/3的反弹伤害。但这也正是它与顺风配合的妙处，使它无需持续作战，只要秒掉对方一只精灵就算够本，接下来多攻击一次就赚一次，牺牲后剩下的顺风效果还能给队友利用。极端一点的情况比如首回合使用顺风时已经被对方打残，次回合用勇鸟将对方秒掉的同时自己也因伤害反弹而牺牲，于是以一换一，留下了两回合的顺风效果给队友利用，还是赚的。顺风还有一个好处就是不怕龙尾吹飐，就算被赶下去也能让换上的队友继续利用顺风效果。但龙尾吹飐经常会配合隐石沙砾使用，这又使它暴露出了重大的属性劣势，还好再生力特性多少能抵消一些隐石沙砾的伤害。

需要注意的精灵首先要说的是露琪亚，如果使用勇鸟的那回合被换上了露琪亚联防，那么在鳞甲特性的保护下飞行宝石勇鸟只能打掉露琪亚1/3的血量，之后很可能会被电磁波+羽休防住。对付露琪亚最好的办法就是事先放过隐石沙砾，如果没有，那就只有尽量在晴天下作战，被露琪亚联防后先用替身防住电磁波，然后不停地用晴天圣炎便有很大的希望突破防线。在有顺风的条件下对峙古拉顿时，它能用两招圣炎解决古拉顿，而古拉顿则能用一招岩石系技能秒杀它，于是胜负的关键将取决于圣炎的特效是否发动，也就是说大约胜负各半。它最大的天敌是泽克罗姆和巨甲龙，因为这两只精灵都能同时抵抗勇鸟和圣炎并且还能用本系技能将它秒杀，为此可装一招地震补完打击面，专克这两只精灵，这样至少在它们上场联防勇鸟后有希望用地震将它们解决掉（要看对方是否加过耐久努力值）。但是比起补充打击面的地震还是更建议装替身，因为它需要靠替身防盾牌精灵的骚扰技能，尤其是电磁波。泽克罗姆和巨甲龙毕竟还不是神兽战中最常用的精灵，比起防范它们，还是用替身切实保证战术实现比较好。释放顺风后万一遭遇泽克罗姆或巨甲龙，大不了换队友来享受顺风。

氮气加速型

氮气加速+勇鸟+圣炎+羽休/地震/替身

氮气加速是另一种提速手段，但是光提升一阶速度好像有点不够用，比如遇到专爱围巾海皇牙就猜不准谁先攻了，而且如果努力值加极限速度的话还

会影响物攻。另一个缺点是氮气加速不够灵活机动，不像顺风那样即使被赶下场也不白用。氮气加速的好处在于有一定的威力，比如在晴天下面对超梦或白色丘雷姆时，氮气加速+圣炎两连击就能将对手干掉，无需动用飞行宝石。另一个好处是虽然不够灵活机动，但相反也获得了一定的持续作战能力，可以装羽休回血而不用像顺风那样担心浪费回合数。

神秘空间型

勇鸟+圣炎+地震/（飞空/自由落体）/顺风/替身

在队友创造的神秘空间下作战，原理与上文介绍的差不多，用飞行宝石勇鸟秒敌，用圣炎清理盾牌精灵。凤凰在神兽中属于最慢等级，而低速盾牌又大多被它克制，很适合用于神秘空间。神秘空间的最后一回合如果用飞空或自由落体（以下都以飞空为例）的话，便能使对方连续两次攻击落空，白打对方一下。相比之下飞空威力较大，但自由落体不怕被对方反利用。需要注意的是，如果接下来凤凰还是会被对方先手秒掉的话，那么用飞空其实并没有意义，还不如直接用威力更大的勇鸟。只有当凤凰还有机会继续出招的时候用飞空才能真正白赚一下（或者使用飞空后把凤凰换下去）。另一个利用神秘空间最后一回合的方法是用顺风，在神秘空间的作用下能保证顺风顺利发动。这样等神秘空间消失后凤凰还能继续先手快攻，而且万一释放顺风后被击倒，那么至少还能让队友上来利用顺风效果，使它不会白白牺牲。上文介绍的顺风打法完全可以接这个配合。

电磁波羽休型

电磁波+羽休+勇鸟+圣炎

效仿露琪亚的电磁波羽休打法，努力值加极限物攻满血，先将对手麻痹，再用羽休不停回血等待对方因麻痹而无法动弹，然后反击。由于特防能力与露琪亚相当，进攻能力又强过露琪亚，所以在部分特攻精灵面前表现更佳。遇到天敌时大不了换下去，顺便发动再生力特性，游击能力很强（没中隐石沙砾的前提下）。因为没有鳞甲特性，所以防强化控场的能力要比露琪亚差很多，但还是能挡下部分强化后的特攻技能。且凤凰的电磁波打法比露琪亚稍微隐蔽一些，被替身化解的可能性略低。

既然用了电磁波就不必加速度努力值了，虽然电磁波并不适合配合神秘空



间，但如果队中有迪亚路卡等依靠神秘空间作战的精灵的话，那么一旦迪亚路卡牺牲，便可派上低速凤凰来顶替，算是作两手准备。这样就不必准备大量低速精灵特意组神秘空间队了，等于是帮迪亚路卡解决了配队困难的问题。

特攻型

大字火/燃烧殆尽+影子球/（十万伏特/闪电）/原始力量/冥想/电磁波/羽休

凤凰的特攻极限也有350，且特攻技能丰富，姑且也能配成特攻型。但因为不是主流，就不多费笔墨了。

轮转

圣炎型

圣炎+氮气加速/顺风+羽休+勇鸟/反射盾

轮转中圣炎能一边进攻一边将对手烧伤，是攻守兼备的好技能。只不过神兽战中能抵抗火系的精灵过多，效果大打折扣。所以它的定位应该是帮龙系强攻的队友清理钢系盾牌，如果正好打中钢系精灵自然最好，若是打中了抗火精灵至少也有希望使对方烧伤。

多元对战

配合古拉顿

圣炎+勇鸟+顺风+守护

凤凰在多元对战中的配合首先应该想到的就是古拉顿，因为飞行属性能配合古拉顿的地震，而古拉顿的晴天特性又能使它的火系技能效果提升，还能通过降低水系技能威力和闪电命中率减少它的弱点，可算是绝配。但实际用起来难度较大，原因主要在于这两只精灵都是最慢等级的神兽，在速度至上的多元对战中吃尽了亏，必须让凤凰用过顺风才能真正取得优势。但这样也存在一定的战术风险，且对方也提速的话还是有可能快不过对方。

专爱型

勇鸟+圣炎+地震+?

装专爱系道具强攻。专爱围巾勇鸟拥有不错的打击面，能将大多数神兽打残，在很多场合下能配合队友合击清敌。装专爱头巾则能使勇鸟获得秒敌威力，但需要配合队友释放的先手场地（神秘空间、顺风）。专爱打法也能用来配合古拉顿。

迪亚路卡

（ディアルガ/Dialga）

编号：483 分类：时间口袋妖怪 身高：5.4m 重：683kg

迪亚路卡心脏的跳动能带动时间的流逝，它是新奥传说中的精灵。

各项能力极限值

HP	404	物攻	372	物防	372
特攻	438	特防	328	速度	306

能力方面

种族值

HP	100	物攻	120	物防	120
特攻	150	特防	100	速度	90

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：以该特性精灵为对象的技能每次多消耗1点PP。

属性为钢+龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、地面
效果一般：火、冰、龙
效果减半：普通、飞行、岩石、虫、鬼、钢、水、电、超能、恶
效果1/4：草
无效果：毒

梦特性

心灵感应（テレパシー/Telepathy）：不会受到同伴的误伤。

专用道具

金刚球（こんごうだま/AdamantOrb）：使迪亚路卡的龙系和钢系技能威力提升20%。

升级技能一览

1：龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
1：恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）
6：金属爪（メタルクロー/MetalClaw）
10：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
15：切裂（きりさく/Slash）
19：能量宝石（パワージェム/PowerGem）
24：金属爆裂（メタルバースト/MetalBurst）
28：龙爪（ドラゴンクロー/DragonClaw）
33：大地力量（だいちのちから/EarthPower）
37：波动弹（はどうだん/AuraSphere）
42：钢之尾（アイアンテール/IronTail）
46：时空咆哮（ときのほうこう/RoarofTime）
50：光栅加农炮（ラスターカノン/FlashCannon）



可以习得的技能机器

1	2	5	6	8	10
11	13	14	15	17	18
20	21	24	25	26	27
31	32	35	37	38	39
40	42	44	48	49	50
59	65	68	70	71	73
77	78	80	82	87	90
91	92	94	H1	H4	

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

通过其他途径习得的技能

连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）
《白金》升级技能Lv.50

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

迪亚路卡是惟一不被龙系技能克制的龙系精灵，而它却能用龙系技能秒杀其他龙系神兽，因此几乎成了所有龙系神兽的克星。钢属性具有强大的抗性，能够作一定程度的联防，还能配合巨甲龙用于沙暴天。主攻技能被它抵抗且没有地面系或格斗系技能的精灵的话看到它会很头疼。压力特性与强大的抗性比较般配，但因为毕竟不是消耗型精灵，所以真正能把对方PP耗光的场合并不多见。梦特性心灵感应是纯粹的多元对战特性，扩充了它的配合面。它的专用道具金刚球是第四代三大主神的专用道具中利用率最低的，因为它的钢系技能几乎没什么用，钢系克制的冰系和岩石系精灵在神兽战中并不多见，就算是丘雷姆和巨甲龙也完全可以用龙系技能和波动弹来克制，于是金刚球的效果也就相当于龙之板。

推荐用法

单打

金属爆裂龙尾型

金属爆裂+龙尾+龙星群+燃烧殆尽/波动弹

把速度调整到极限低，先读对方进攻时用金属爆裂反弹伤害（金属爆裂必须后攻才有效，且并非后制），先读对方强化或换人时则用龙尾白打一下，配合隐石沙砾效果更佳。攻击技能可用龙星群并装上龙之宝石作一次性强攻，龙尾的存在不怕对方利用它下降特攻的机会强化，金属爆裂在它下降特攻后仍有进攻手段。努力值加极限特攻满血保证龙星群的威力和金属爆裂的效果。极限物攻的古拉顿在不带提升威力道具的情况下用一招地震还秒不掉它，可用金属爆裂反杀（当然如果仅仅只是拼掉一只精灵的话也只能算是刚好完成任务）。最后一招可装燃烧殆尽或波动弹补充打击面，火系和格斗系技能的存在使它对钢系盾牌不感冒。

神秘空间型

神秘空间+时空咆哮/龙星群/龙之波动+大字火/波动弹/闪电/冷冻光线

迪亚路卡在神兽中处于最慢等级，且特攻强大，是最适合释放神秘空间并自己利用的神兽。神秘空间完克顺风和



神秘空间与顺风一样在迪亚路卡牺牲后还能给队友利用，且回合数比顺风多一回合，因此只要拼掉对方一只精灵就可以算赚了。而与顺风的不同之处在于，顺风几乎对所有精灵有用，而神秘空间只对一部分低速精灵有用，对其他高速控场的神兽反而有害，所以配合面比较窄，队伍里至少要备一只可以利用神秘空间的低速神兽来配合迪亚路卡。神秘空间也不像顺风那样完全不怕龙尾吹吼，因为龙尾吹吼被迫换精灵是随机的，万一随机上了高速精灵就会很头疼。

强化速度，能同时完成控场和破控场。主攻技能可在龙星群、龙之波动以及独门绝技时空咆哮中选择。其中时空咆哮比较适合用于神秘空间打法，因为对方即使利用时空咆哮后不能行动的那回合强化，在神秘空间下也做不到控场。装一个提升威力的道具后时空咆哮便具有秒敌威力，能秒掉超梦、古拉顿等级的不被龙系克制的神兽（不加耐久的情况下），再加上还能秒掉其他龙系神兽，秒敌范围不小。时空咆哮等于是把两招并作一招提前用出来秒敌，比如面对超梦时，超梦能用两招波动弹干掉它，那么它原本最多只能在释放神秘空间后用龙之波动把超梦打残，然后就会被干掉，而用了时空咆哮就能提前把超梦干掉了。介于时空咆哮用在部分龙系神兽身上其实很浪费，所以最好再备一招龙星群或龙之波动见机使用，最后再装一招大字火或波动弹补充打击面，也可以不用时空咆哮换一些效果稳定且有针对性的技能老老实实对攻。作为纯特攻精灵突破不了进化辉石吉利蛋是一大遗憾。

专爱围巾时空咆哮型

时空咆哮+龙之波动/大字火/波动弹/闪电/冷冻光线

装专爱围巾用时空咆哮先手秒敌，几乎能秒掉所有龙系神兽，但因为不像“神秘空间型”那样能装提升威力的道具，所以对超梦等级的不被龙系克制的精灵仅有一定几率能秒掉。假设能先手秒敌，那就等于阻止了对方一次进攻，即使会因为不能行动一回合而被对方白打一下也不过就是双方各攻击一次，只要不被对方秒掉就是赚的。但如果被联防或被对方利用它不能行动的那回合强化控场就会很麻烦。

针对古拉顿

电磁浮游+龙之波动+大字火+神秘空间

装道具气球在古拉顿面前上场，甚至可以先读古拉顿使用地震时上场，逼古拉顿用地震以外的技能先把气球打掉，趁着这个机会释放神秘空间，然后

先手用电磁浮游防住地震，这样就能用两发龙之波动战胜古拉顿（对装专爱系道具的古拉顿效果更佳）。如果对方换人，那么避开天敌古拉顿之后能在神秘空间下战胜它的神兽便寥寥无几了。电磁浮游顺便还能防其他精灵的地面系技能，即使换上钢系盾牌也能用晴天大字火强推。但是突破不了露琪亚和进化辉石吉利蛋的防线。

电磁波型

电磁波+龙星群/龙之波动+大字火/波动弹/十万伏特/冷冻光线/能量宝石

利用强大的抗性用电磁波破控场的打法。比龙尾的优势在于对使用顺风的精灵有效，而且常规对抗时也能用。同样的效果神秘空间也能做到，相比之下神秘空间的持续作战能力较强，电磁波则更加灵活机动，且无需专门配合低速神兽。但电磁波也可能被替身或解异状果化解。



双刀型

龙星群+龙爪/激鳞+地震/燃烧殆尽+神秘空间/电磁波/岩石飞刃/暗影爪

努力值加极限物攻满特攻的双刀打法，物攻能达到372，特攻能达到399，再装上道具命之玉的话，两攻都具有秒敌威力。特攻方面命之玉龙星群能秒掉绝大多数龙系神兽，并且还能秒掉超梦、古拉顿等级的不被龙系克的精灵（不加耐久的话）。物攻方面能用龙爪秒掉一些物防能力不强的龙系神兽，还能用龙爪两招解决海皇牙等级的不被龙系克的精灵。大致打法就是特攻只用一发大威力龙星群争取秒敌，剩下的全都交给物攻技能，可选择对方两防中的弱项等于变相提高了火力。理想状态下可先用神秘空间取得先手，然后用龙星群秒敌，接着如果再能用物攻技能拼掉一只的话就赚足了。虽然加满两攻影响了耐久，但优秀的抗性还是保证了它有足够的机会使用神秘空间。龙爪也可换作激鳞加大火力，但技能副作用使战术灵活性受到影响。极限物攻命之玉激鳞能在两招之内解决进化辉石吉利蛋，这也是它对付吉利蛋的最佳方法，只不过若使用神秘空间的话反而会被上来联防的吉利蛋抢去先手，然后被它先手回血的话就能很轻松地防住激鳞。迪亚路卡毕竟只是在神兽中处于最慢等级，神秘空间下碰到速度更慢的盾牌精灵会比较头

疼，放弃命之玉装减速道具的话又影响威力。最后一招需要装地震或燃烧殆尽来对付钢系盾牌，若不装神秘空间的话可换作电磁波或其他补充打击面的技能。

隐石沙砾型

隐石沙砾+龙星群+燃烧殆尽+龙尾

即使在神兽战中，隐石沙砾也是非常强大的神级技能，值得我们特地花费一招来用，而且越早用效果越佳，迪亚路卡则正是会用隐石沙砾的神兽之一。它的特点首先在于强大的抗性保证了它拥有足够多的机会释放隐石沙砾，其次还在于它拥有强大的进攻火力。由于隐石沙砾已经花去了它一次出招机会，因此不用考虑持久作战，只要能再打出一招龙之宝石龙星群就赚到了，能秒敌自然更好。遇到钢系盾牌时可用燃烧殆尽。最后再备一招龙尾防止对方利用它降特攻的机会强化，正好龙尾与隐石沙砾很般配。

轮转

常规型

龙之波动+大字火/波动弹/金属爆裂/龙尾/瓦割/神秘空间

作为钢系精灵拥有12个抗性的迪亚路卡非常适合打轮转，很容易组成强大的三角联防，经常能防住被自己抵抗的属性。由于龙系技能只被钢系抵抗，因此是最适合在轮转中强攻的属性，而自身不被龙系克制的迪亚路卡又在龙系精灵中占尽了优势。轮转中不适合用龙星群，建议用龙之波动主攻，并在大字火和波动弹中选一招备着对付钢系精灵。其他选择技能中无视抗性的金属爆裂也是不错的进攻手段，龙尾能防对方强化，瓦割能破双墙，神秘空间能给低速队友提供先手作战环境，且完克顺风，还能让自己先手秒杀对方的龙系神兽。

铁壁强化型

龙之波动+铁壁+睡眠+瓦割/龙尾

用铁壁强化物防并用睡眠回血的持久战打法，但特防能力薄弱，只能借助队友的光之壁。龙之波动主攻，再装一招瓦割破双墙或龙尾破强化。持久战打法能充分发挥压力特性的作用。

巨大化物攻型

龙爪/激鳞+巨大化+睡眠+瓦割/龙尾/龙星群

由于没有强化特攻的技能，因此只能用巨大化来打强化拉锯战。虽然还有物攻更高速度更快的龙系神兽雷库萨能用巨大化，但强大的抗性仍然使它保有优势。主攻技能可在龙爪和激鳞中选择，如果使用激鳞则必须装备8号解混乱果，否则很快就会被副作用害死。另外再装一招瓦割破双墙或龙尾破强化，也可用龙星群做一次大威力特攻强攻，随后改用物攻。

专爱型

龙之波动+?

装专爱围巾或专爱眼镜用龙之波动强攻的打法，除了钢系精灵以外没有其他的盲点，并且能强推对方的龙系神兽。对钢系精灵以及吉利蛋、露琪亚之类的强力盾牌无解，需依靠队友来牵制。

梦话龙尾激鳞型

睡眠+梦话+龙尾+激鳞

使用睡眠后让队友释放神秘空间或顺风，然后先手使用梦话。抽到龙尾则

先手将对方赶下场白打一下，抽到激鳞则无视激鳞的副作用，配合双墙或隐石沙砾效果更佳。迪亚路卡用这种打法的优势在于抗性强大，便于防守。

多元对战

常规战型

龙星群/龙之波动+暴风雪/高音/闪电/波动弹/神秘空间

多元对战中迪亚路卡能利用心灵感应特性配合队友的一些全场攻击技能。这些技能主要有地震（古拉顿、钢钻鼹鼠等）、乘浪（海皇牙、帕鲁基亚等）、喷烟（古拉顿、炎钢兽等）以及大爆炸（盖努塞克特、重钢蟹等）。可同时装上龙星群和龙之波动两招见机使用，还能用暴风雪或高音进行范围攻击。在毫无掩护的情况下释放神秘空间有一定的危险，但如果在先读对方强化速度或使用顺风时用就很划算。也可利用心灵感应特性的优势让队友来给它做一些掩护配合，比如首回合让木天狗用蒙住眼睛掩护它释放神秘空间，次回合让木天狗自爆后换上其他的高攻低速神兽与迪亚路卡一起强攻。虽然木天狗的自爆并不足以秒杀对方，但再加上迪亚路卡的火力通常都能干掉对方至少一只精灵，用暴风雪或高音的话甚至可能干掉两只。神秘空间不像顺风、专爱围巾那样担心被更快的提速精灵超越，且完克提速控场战术。迪亚路卡已经是最慢等级的神兽了，虽然速度最低也有185，但至少没有神兽能在神秘空间下快过它。保险起见可装上减速道具。



神秘空间配合古拉顿

神秘空间+龙星群/龙之波动+重力场/虚张声势/（燃烧殆尽/大字火）

第四代三大主神新增了心灵感应特性之后，最受益的便是古拉顿。因为古拉顿是要依靠地震主攻的，这么一来就大大地扩充了它的配合面。由于古拉顿也是最慢等级的神兽，所以很适合在神秘空间下与迪亚路卡一起强攻。可让迪亚路卡与古拉顿一起上场直接释放神秘空间，也可通过上文“常规战型”中介绍的与木天狗的配合来提高战术成功率。除了上文中提到的技能外，还可以装一些针对古拉顿的配合技能。比如先手用重力场使古拉顿能用地震打到对方的飞行浮游精灵，或者先手用虚张声势给古拉顿提升物攻，还可以装火系技能来利用晴天。古拉顿的地震与喷烟能为它彻底清除龙系技能的盲点。

神秘空间配合海皇牙

神秘空间+龙星群/龙之波动/闪电/暴风雪

差不多的配合也可用在海皇牙身上，尽量通过与木天狗自爆的配合让海皇牙安全上场，随后便能先手出一招满威力的范围喷水。等海皇牙耗血超过63%之后如果迪亚路卡还健在的话，便可换乘浪来配合。技能方面可装闪电来利用雨天效果。

www.docin.com

帕鲁基亚

（パルキア/Palkia）

编号：484 分类：空间口袋妖怪 身高：4.2m 重：336.0kg

帕鲁基亚的每次呼吸都能使空间安宁，它是新奥传说中的精灵。



能力方面

种族值					
HP	90	物攻	120	物防	100
特攻	150	特防	120	速度	100

各项能力极限值					
HP	384	物攻	372	物防	328
特攻	438	特防	372	速度	328

属性为水+龙，受到的攻击效果如下

效果2倍：龙
效果一般：普通、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、鬼、草、电、超能、冰、恶
效果减半：钢
效果1/4：火、水

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：以该特性精灵为对象的技能每次多消耗1点PP。

梦特性

心灵感应（テレパシー/Telepathy）：不会受到同伴的误伤。

专用道具

白玉（しらたま/LustrousOrb）：使帕鲁基亚的龙系和水系技能威力提升20%。

升级技能一览

1：龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）
1：恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）
6：水之波动（みずのはどう/WaterPulse）
10：原始力量（げんしのちから/AncientPower）
15：切裂（きりさく/Slash）
19：能量宝石（パワージェム/PowerGem）
24：水尾巴（アクアテール/AquaTail）
28：龙爪（ドラゴンクロー/DragonClaw）
33：大地力量（だいちのちから/EarthPower）
37：波动弹（はどうだん/AuraSphere）
42：水尾巴（アクアテール/AquaTail）
46：亚空间切裂（あくうせつだん/SpacialRend）
50：高压水泵（ハイドロポンプ/HydroPump）

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
激鳞（げきりん/Outrage）

梦话（ねごと/SleepTalk）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
水尾巴（アクアテール/AquaTail）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）

可以习得的技能机器

1	2	5	6	7	8
10	11	13	14	15	17
18	20	21	24	25	26
27	31	32	35	37	38
39	40	42	44	48	49
52	56	59	65	68	71
73	77	78	80	82	87
90	92	94	H1	H3	H4
H6					

通过其他途径习得的技能

连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
潜水（ダイビング/Dive）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）
《心金・灵银》技能机器01
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
潮水（しおみず/Brine）
《心金・灵银》技能机器55
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
《心金・灵银》技能机器72
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
漩涡（うずしお/Whirlpool）
《心金・灵银》秘传技能05
回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）
《白金》升级技能Lv.50

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

帕鲁基亚的属性只被龙系克制，并且它的速度在龙系神兽中仅次于水都兄妹，在互相克制的龙系神兽中占据明显的优势，第五代三大主神的出现更加凸显了这一优势。它的属性双倍抗水，是海皇牙的克星，并且自己还能利用海皇牙带来的雨天。特性与迪亚路卡完全相同，压力能真正起到作用的可能性不大，心灵感应则完全是多元对战专用特



性。专用道具白玉要比迪亚路卡的金刚球好用得多，因为它的龙系和水系技能都很厉害，且互补较好。

推荐用法

单打

特攻型

亚空间切裂/龙星群+冲浪/高压水泵+闪电+波动弹/气合弹/大字火/替身/梦话

帕鲁基亚拥有强大的独门绝技亚空间切裂，因此选择龙星群的必要性大大减少。装备道具白玉后用亚空间切裂能秒掉不加耐久努力值的浮游基拉帝纳，但秒不掉特防能力更强的水都兄妹。不过反正水都兄妹速度比它快，即使换成龙星群也会被先手秒掉。而且亚空间切裂容易命中要害的特效有时还可能带来一些意外的惊喜，比如对方换钢系盾牌来挡龙系技能，但正好命中要害的话也能造成不小的伤害。

帕鲁基亚在神兽战中主要有两大任务，一是猎杀比它慢的龙系神兽，二是猎杀海皇牙。海皇牙没有技能克它，而它却能用雨天必中闪电克制海皇牙，再加上速度优势，海皇牙明显不是它的对手。而且它双倍抗水，即使顶一下满威力喷水联防上场也能战胜海皇牙，因此成了海皇牙的克星。更重要的是它自己还能利用海皇牙带来的雨天效果，即使对方立刻换人，对下一只精灵来说都等于是要面对一只相当于海皇牙实力的精灵。尽量与己方的海皇牙配合使用，增加它在雨天下作战的机会。雨天下龙系以外的精灵几乎都没有技能克它，而它却能用提升威力的水系技能秒敌。而龙系精灵中除了迪亚路卡和水都兄妹以外，其他都落于它的下风。

最后一招可装格斗系或火系技能来克制钢系盾牌，但由于大多数钢系盾牌都能用水系技能或闪电来对付，所以主要目的是在天气被盖成晴天后使用以及针对铁盘坚果。其中除了效果稳定的波动弹以外也可选择大字火作为被古拉顿盖天气后的变招，即使在雨天下也能两招之内解决掉铁盘坚果。若想先手秒掉迪亚路卡，那就需要用气合弹并且把道具换成命之玉，还要祈祷气合弹命中。如果觉得打击面已经够用，那么最后一招也可换成替身用来防御低速精灵的异状攻击，或者用梦话对抗达库莱的黑洞。

道具除了用白玉或命之玉增强火力外，49号抗龙果也是不错的选择，因为龙系是它惟一的弱点，装上抗龙果后不仅使它有机会战胜水都兄妹和迪亚路卡，更确保了它对其他龙系神兽的优势。但不装白玉或命之玉的话亚空间切裂的威力可能会略显不够，因此龙星群也纳入选择范围或同时装备。此外也可装专爱围巾让它超越其他装专爱围巾的龙系神兽，由于水都兄妹通常都会装心之水滴，因此装专爱围巾后基本不存在能在首回合快过它的龙系神兽。

双刀型

水尾巴+龙星群+（龙爪/激鳞）/闪电/地震/大字火/替身

努力值加极限速度满物攻的以物攻为主的双刀打法，最大的好处就是雨天下能用白玉水尾巴推掉进化辉石吉利蛋，能起到出其不意的作用。特攻即使不加努力值也不比物攻低多少，白玉龙星群能秒掉大部分龙系神兽，降特攻后换物攻技能进攻。海皇牙仍然能用两招闪电解决，不装闪电的话用激鳞或命之玉龙爪也行。对付钢系盾牌可用地震，

针对铁盘坚果的话则用大字火。但是物攻型主要还是针对进化辉石吉利蛋的打法，所以很需要一招替身来防吉利蛋的电磁波，如果这样可能就要放弃对钢系精灵的打击面了。

轮转

特攻型

亚空间切裂+高压水泵+闪电/龙尾/瓦割

轮转中帕鲁基亚的任务仍然是利用速度优势压制比自己慢的龙系神兽，并且还能配合海皇牙用水系技能强攻。亚空间切裂特效发动的话能破双墙以及破强化特防。剩下的技能格除了能利用雨天的闪电以外，还能选龙尾或瓦割破坏对方的强化或双墙。道具可装重视进攻的白玉或重视防守的抗龙果，也可用专爱系道具强攻。

巨大化型

巨大化+龙爪/激鳞+水尾巴/睡眠/龙尾/瓦割

用巨大化强化的拉锯战打法，不过龙系弱点造成强化风险太大。

梦话龙尾激鳞型

睡眠+梦话+龙尾+激鳞

迪亚路卡单元中也提到相同的打法（参看上文相关内容）。相比之下迪亚路卡拥有抗性较强的优势，帕鲁基亚则拥有更容易先手使用梦话的优势。

多元对战

配合海皇牙

亚空间切裂+高压水泵/冲浪/闪电/波动弹/暴风雪/神秘空间

帕鲁基亚也能利用心灵感应特性配合各种全场攻击技能，使队友的全场攻击技能能更灵活地使用。同时它还是最适合配合海皇牙的精灵之一，雨天能为它提升水系技能的威力，它还能用亚空间切裂帮海皇牙清除龙系神兽。海皇牙满血时可用喷水强攻，耗血超过63%之后则改用冲浪。为争取先手可让第三只精灵释放顺风，但这样的配合在双打中难度太大。可参考迪亚路卡单元中介绍的神秘空间打法，配合木天狗蒙住眼睛大爆炸也能用在帕鲁基亚身上。相比之下帕鲁基亚的缺点在于速度不够慢，最好装上减速道具，优点则在于自己也能利用雨天大幅增强实力。

配合古拉顿

亚空间切裂+重力场/虚张声势/大字火/闪电

利用心灵感应特性配合古拉顿的地震，并针对配合古拉顿配招。可利用速度较快的优势先手使用重力场或虚张声势辅助古拉顿进攻。大字火能利用晴天效果提升威力，也可用闪电帮助古拉顿对抗海皇牙。正常速度下配合比较被动，需尽量让第三只精灵释放顺风，配合难度较大。至于神秘空间打法它并没有任何优势，还不如让迪亚路卡来配合。



基拉帝纳

（ギラティナ/Giratina）

编号：487 分类：反抗口袋妖怪 身高：4.5m 重：750.0kg

因为暴走而遭到驱逐，但是仍在反转世界中静静地看着这个世界。



能力方面

通常形态

种族值

HP	150	物攻	100	物防	120
特攻	100	特防	120	速度	90

各项能力极限值

HP	504	物攻	328	物防	372
特攻	328	特防	372	速度	306

原始形态

种族值

HP	150	物攻	120	物防	100
特攻	120	特防	100	速度	90

各项能力极限值

HP	504	物攻	372	物防	328
特攻	372	特防	328	速度	306

属性为鬼＋龙，受到的攻击效果如下

效果一般：飞行、地面（通常形态）、岩石、钢、超能

效果减半：毒、虫、火、水、草、电

无效果：普通、格斗、地面（原始形态）

效果2倍：鬼、冰、龙、恶

通常形态特性

压力（プレッシャー/Pressure）：以该特性精灵为对象的技能每次多消耗1点PP。

通常形态梦特性

心灵感应（テレパシー/Telepathy）：不会受到同伴的误伤。

原始形态特性

浮游（ふゆう/Levitate）：不会受到地系技能的影响。

专用道具

白金玉（はっきんだま/GriseousOrb）：使基拉帝纳的龙系和鬼系技能威力提升20%，并且切换为原始形态。

升级技能一览

1：龙之息（りゅうのいぶき/DragonBreath）

1：恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）

6：怪风（あやしいかぜ/OminousWind）

10：原始力量（げんしのちから/AncientPower）

15：切裂（きりさく/Slash）

19：影袭（かげうち/ShadowSneak）

24：殊途同归（みちづれ/DestinyBond）

28：龙爪（ドラゴンクロー/DragonClaw）

33：大地力量（だいちのちから/EarthPower）
37：波动弹（はどうだん/AuraSphere）
42：暗影爪（シャドークロー/ShadowClaw）
46：潜影（シャドーダイブ/ShadowForce）
50：厄运（たたりめ/Hex）

可以习得的技能机器

1	2	4	5	6	10
11	15	17	18	19	20
21	24	25	26	27	29
30	32	40	42	44	48
49	53	57	61	65	66
68	71	73	77	78	82
85	87	90	94	H1	H2
H4					

定点教学一览

龙星群（りゅうせいぐん/DracoMeteor）
鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
冻结之风（こごえるかぜ/IcyWind）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
恶之波动（あくのはどう/DarkPulse）
水之尾（アクアテール/AquaTail）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
通常形态限定
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
原始形态限定
顺风（おいかぜ/Tailwind）
原始形态限定

通过其他途径习得的技能

连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
龙卷（たつまき/Twister）
《心金・灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金・灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金・灵银》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）
《心金・灵银》技能机器47
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
银色之风（ぎんいろのかぜ/Silver Wind）
《心金・灵银》技能机器62
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83
回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）
《白金》升级技能Lv.50

生蛋分组为未发现+未发现。公母比例：无性别。蛋孵化需要步数：30720

点评

通常形态基拉帝纳的综合耐久胜过露琪亚，是综合耐久最高的精灵。但因为没有露琪亚那么强大的特性，再加上被热门属性龙系克制，实战中防守难度较大。原始形态偏重进攻，攻守能力都

与阿尔修斯相当，且两种本系技能正好克制了神兽中数量最多的龙和超能两大系，加上专用道具白金玉，火力不容小视，但速度是首要解决的问题。虽然作为最慢等级的神兽让它的龙系弱点显得很致命，但它也拥有强大的抗性。尤其是原始形态算上浮游特性后抗性多达9个，是钢系以外抗性最多的精灵，而且其中有3个免疫，拥有很强的联防能力。专用道具白金玉虽然效果出众却也有不小的尴尬，那就是通常形态无法用白金玉，而原始形态又只能用白金玉，不仅降低了道具灵活度，还让对手一眼就看穿了我方的道具。

推荐用法

单打

顺风特攻型

顺风+龙之波动/龙星群+影子球+波动弹/闪电/殊途同归

原始形态基拉帝纳使用顺风提速的控场打法。极限特攻白金玉龙之波动能秒掉帕鲁基亚，而特防更高的基拉帝纳和水都兄妹则需要用龙星群才能秒杀。白金玉影子球足够秒杀超梦。速度起码要加到247，顺风后能超过极限速度装专爱围巾的帕鲁基亚，剩下的努力值可以补点血，也可以把速度加满。最后一招装波动弹能克制普通系阿尔修斯、达库莱以及一些钢系盾牌。装闪电则针对海皇牙，或者用殊途同归争取与对方同归于尽，把剩下的顺风效果留给队友。比较理想的状态是顺风后先拼掉一只精灵，再用殊途同归拖掉一只精灵就赚够了。原始形态基拉帝纳耐久也很强大，通常龙系神兽用龙之波动或龙爪都还秒不掉它，必须动用有副作用的龙星群、激鳞或者装提升威力的道具。强大的抗性则使古拉顿对它无从下手，并且还能联防阿尔修斯的神速。只是剑舞后的阿尔修斯用激鳞还是能秒掉它的。

顺风物攻型

顺风+激鳞/龙爪+暗影爪/潜影+龙星群/地震/替身/殊途同归

同样是原始形态用顺风提速的控场打法，但改成物攻型。主攻技能用龙爪的话威力明显不足，只能秒掉帕鲁基亚这样的低物防龙系神兽，所以最好是



用激鳞。暗影爪的威力也不够秒超梦，但能轻松秒掉水都兄妹。潜影虽然威力强大，但需要蓄力一回合，不仅浪费顺风的回合数，而且还很容易被联防。最后一招的选择中，地震用于对付钢系盾牌，龙星群则能秒一次龙系精灵，不必动用无法灵活应变的激鳞。还有替身防骚扰也是不错的选择，尤其是突破进化辉石吉利蛋时很需要一招替身。此外特攻型中介绍过的殊途同归同样也能用于物攻型。

低速进攻型

影袭+龙爪/潜影+龙星群+地震/龙尾

不加速度努力值且不用顺风提速的基拉帝纳仍然能依靠影袭保有一定的先手优势。比如已耗掉1/3血量的拉迪奥斯或已耗掉半血的超梦都会直接被原始形态基拉帝纳用先制影袭给干掉。通常形态基拉帝纳也能使用这种打法，并且由于道具除白金玉以外可随意装备，能用满力香草直接打出一招独门绝技潜影。即使努力值完全分给耐久，光靠236的物攻也能用潜影+影袭两连击解决超梦（可用来对付已冥想的超梦）。耐久强大的通常形态还能用龙尾配合队友释放的隐石沙砾的效果，在对付不了自己的精灵面前先读对方换人时使用能白打一下，或者赶盾牌精灵下场效果也不错，顺便还能起到防强化的作用。

辅助型

龙尾/电磁波/鬼火/替身/怨恨/分担痛苦/龙星群/厄运/影袭/其他攻击技能

通常形态利用强大的耐久辅助骚扰充当盾牌的打法。把努力值全加给耐久后甚至能防住一招龙系神兽的激鳞或龙星群，由于第二发龙星群威力减半，所以如果装49号抗龙果的话通常能顶住两招龙星群（对方装白色叶子的情况除外），当然除了抗龙果之外剩饭也是很好的选择。

技能的选择面很丰富，能组成许多不同的搭配。其中龙尾能防对方强化，还能配合隐石沙砾提高伤害，鬼系能防



高速旋转是它用龙尾配合隐石沙砾的一大优势（但神兽战中高速旋转的出镜率不高）。电磁波能骚扰高速精灵，鬼火则骚扰物攻精灵，两招对防守都有好处。替身用于防御来自低速盾牌精灵的异状攻击，怨恨则能在盾牌精灵对峙双方都无法攻陷对方的情况下取得绝对的优势。如果用替身防住了对方盾牌精灵的异状攻击，那么接下来对方很可能会束手无策，此时再换人然后打掉替身的话起码要让基拉帝纳安全行动两回合，足够它用电磁波或鬼火骚扰后再用龙尾把新上场克制它的精灵赶下去。分担痛苦除了与替身是一对很好的搭配以外，跟龙尾的配合也不错，可用龙尾先与对方火拼一回合并把对方踢下去，再用分担痛苦与被踢上来的精灵平分血量，于是之前的那一下就等于是白打的了（前提是被踢上来的精灵无法打掉它剩下的血量）。攻击技能不必多装，但通常至少装一招为宜，毕竟它即使不加特攻努力值也是能用两招龙星群击倒大部分龙系神兽的，所以至少在有替身保护的情况下完全能与龙系神兽对抗。厄运配合电磁波或鬼火也是不错的选择。

冥想梦话型

冥想+睡眠+梦话+龙之波动

用冥想强化并用睡眠回血，随后用梦话抽中龙之波动则进攻，抽中冥想则继续强化。装抗龙果的话完全能挡住龙系神兽的龙星群，但很难防住物攻龙系精灵，并且对龙尾无解。惟一的攻击技能龙之波动不被任何精灵免疫且最多只被一倍抵抗，假设能冥想6次的话足以强推钢系盾牌和进化辉石吉利蛋（或把它们回血技能的PP耗光）。

轮转

进攻型

顺风+龙之波动+影子球+冥想

基拉帝纳作为最慢等级的神兽在龙系对抗中劣势明显。尽管如此，能免疫瓦割防止对方破坏双墙的优势仍然使它在轮转战场上占得了一席之地。换言之，既然用了基拉帝纳就一定要用队友释放的双墙来配合才能发挥它的优势。此外由于抗性丰富，使它能与一些特定的精灵组成优秀的联防，比如与迪亚路卡的组合就很不错。原始形态强攻的打法要尽量找机会用顺风取得先手，在双墙的保护下这样的机会还是挺多的，甚至能做到先冥想再顺风，随后强攻秒敌。

冥想鬼火型

冥想+鬼火+睡眠+龙之波动

通常形态的拉锯战打法。若对方以特攻精灵为主则用冥想强化，以物攻精灵为主则用鬼火骚扰。睡眠回血尽量配合队医，再留一招龙之波动进攻。道具可装抗龙果或剩饭，再配合队友的双墙就很有希望防住龙系神兽的强攻。压力特性在轮转中能起到一定的作用。

防守反击型

龙之波动+龙尾+龙爪/激鳞/影子球/睡眠

依靠队友释放的双墙防守反击，充分利用它不怕瓦割破双墙的优势。对方若放了光之壁就用物攻技能攻击，放了反射盾就用特攻技能，如果双墙都放了则让队友用瓦割破坏。他自己还能用龙尾防对方强化。

梦话怨恨型

睡眠+梦话+怨恨+龙尾/影分身

在队友双墙的掩护下用睡眠回血打消耗，并且用梦话怨恨耗对方PP的打法。轮转中只要能抽干对方主攻技能的PP就能大大削弱对方的进攻火力。以龙之波动为例，算上压力特性用怨恨3回合就能把对方的PP抽干，而在双墙和道具的保护下要挡住3招龙之波动并不困难。随后睡眠回血再用梦话释放怨恨等于变相增加了怨恨的PP，增强了消耗能力。最后一招可用影分身强化，或用龙尾防对方强化。需要注意的是虽然鬼系属性能防瓦割破双墙，但防不了驱雾破双墙。

多元对战

顺风特攻型

顺风+龙之波动+影子球+闪电/波动弹/高音/分担痛苦

基拉帝纳即使不用通常形态的心灵感应，光用原始形态就能配合地震和大爆炸了。相比之下通常形态虽然耐久强大，但毕竟被龙系克制，多元对战中很难防住，而原始形态则能以攻为守，更加主动。基拉帝纳释放顺风不会被蒙住眼睛封杀是它的一大优势，但因为可能被更快的龙系神兽秒掉，所以最好有队友的掩护。可先让木天狗用蒙住眼睛掩护它使用顺风，再让木天狗自爆退场换上强攻型神兽一起速攻。如果怕木天狗被更快的蒙住眼睛精灵封杀，那就用鬼精灵来掩护，这样两只精灵就都不怕蒙住眼睛了。另外让玛狃拉掩护也不错。

特攻型以龙之波动和影子球两招本系技能负责主攻，最后一招可用闪电或波动弹补充打击面，或用高音范围攻击。分担痛苦能在自己快没血时与对方新上场的精灵平分血量，随后如果能让队友先手解决对方，就等于既完成了合击清敌又顺便回复了血量。顺风比神秘空间的好处在于配合面更广，缺点则是少一回合效果且可能被对方更快的提速精灵超越。

顺风物攻型

顺风+龙爪/激鳞+潜影/暗影爪/影袭+龙星群/地震/分担痛苦

物攻型的龙系技能可在龙爪和激鳞中选择，鬼系技能更是有三招完全不同效果的技能可供选择。其中暗影爪是最稳定的攻击火力，潜影则需要消失一回合，如果能先读防住对方的集中攻击就很赚，影袭使它即使被更快的提速精灵超越也仍保有先手手段，并且首回合使用顺风之前多一个应变的选择。剩下的技能格可用特攻龙星群秒一次龙系神兽，或用地震范围攻击顺便补充打击面（但需要与免疫地面系或心灵感应特性的精灵配合）。分担痛苦也能用于物攻型。



www.dooland.com

《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.5

文/koflover 编/乌冬

《口袋妖怪 黑2·白2》也许是《口袋妖怪》史上最优秀的资料篇作品，因为它所包含的新要素实在是太丰富了，与以往资料篇的“旧瓶装新酒”风格完全不同，基本上可以当作新作来玩。不过，相比起厚道的游戏内容，《口袋妖怪 黑2·白2》在战术方面的新意就乏善可陈了，游戏的战术套路跟前作大致相仿，热门PM还是那些老面孔，玩起来并没有足够的新意。现在我们还不确定《口袋妖怪 红·蓝宝石》的复刻版本会在何时到来，希望第五世代的未来版本能多带来一些新鲜的战术元素吧。

威吓车轮战术分析（上）

威吓是口袋妖怪中的一个重要特性，它的效果相当于“叫声”这个技能，可以使对方全体PM的物攻下降1级。由于威吓特性在交换上场的时候即可发动，不像叫声那样还要占去一回合的行动时间，所以使用效率非常高。在口袋妖怪的对战中，双方玩家会频繁进行PM交换的动作，拥有威吓特性PM的一方会占有不少优势。虽然在2v2和3v3模式中，双方玩家交换PM的频率可能不如1v1时那么频繁，但因为威吓的目标是对方全体PM，一次性使对方2~3只PM都降低物攻的话，这回合对攻时肯定可以占到上风。需要注意的是，在3v3模式中，只有在中央位置出场的PM才可以威吓到对方全体PM，如果威吓特性的PM从一侧出场的话，那么对方另一侧的PM就不会因威吓特性而降低物攻。

可能很多玩家会提出这样一个疑问：自从第三世代引入降低物攻的威吓特性后，在整个第四世代和第五世代中，却没有加入一个能够出场降低特攻的特性。口袋妖怪中之所以没有特攻版的威吓特性，首先是因为物理攻击的力度要比特殊攻击强一些，能够降低物攻的威吓特性是为了使物攻和特攻在游戏中的地位得到平衡；其次，因为威吓特性在联防体系中的地位至关重要，甚至可以在一定程度上弥补属性弱点的缺陷，如果威吓也有特攻版本的话，那么这整个联防体系就会滴水不漏了。

既然威吓有如此至关重要的意义，那么以最大化发挥威吓效果的“威吓车轮战术”就应运而生。所谓威吓车轮战术，就是在队伍中配备多只拥有威吓特性的PM，利用它们轮番的车轮战术不断降低对方的物攻，从而缓解己方的物防压力。拥有威吓特性PM的数量比较多，我们对它们进行一个全面的比较分析吧。

（注：以下PM的物理耐久值和特殊耐久值为PM的HP分别与物防和特防相乘得到的乘积，HP、物防和特防这三项能力均以满努力值，但无性格修正的状态进行计算）

低种族多面手——No.024 阿柏怪

物理耐久：76788

特殊耐久：83268

抵抗属性：格斗、毒、虫、草

属性弱点：地面、超能

阿柏怪作为一只低种族值的PM，在一般对战规则中很难有上场的空间。况且按照种族值为PM进行分级的方式也并不科学，像阿柏怪这样的PM虽然有一定的能力特点，但在高种族值环境中无法生存，而低种族值对战环境又缺乏一个大家约定俗成的规则，所以真正愿意在实战中使用阿柏怪的玩家可能不多。

阿柏怪的物理耐久比较差，抗性也一般，即便是有威吓特性的保护，被物攻手打一下也会非常疼，但因为它能学会能同时强化物攻、物防和命中率的强化技能盘蜷，如果事先有其他的威吓PM上场削弱对方物攻，再把阿柏怪换上场威吓并使用盘蜷，可能就安全多了。只要阿柏怪能经受住对手前两次攻击，那就有希望靠“盘蜷+睡眠”的combo留在场上对抗对方的物攻手。除此之外，阿柏怪还能学会交换道具的顶替，用来交换专爱道具、火焰之玉、黑色淤泥等道具也是不错的，尤其是对方物攻手被阿柏怪威吓后想要换下场时，阿柏怪想要交换道具时就更方便了。最后值得一提的是，阿柏怪和千针鱼是仅有两只可以吸收毒菱的威吓PM，它们上场的时候既能威吓对方，又可以吸收毒菱，可谓一举两得。阿柏怪既可以留场强化，又能吸收毒菱，还拥有交换道具的奇招，以如此低的种族值来说，表现已经相当全面了。

威吓鬼火双保险——No.059 风速狗

物理耐久：99456

特殊耐久：99456

抵抗属性：虫、钢、火、草、冰

属性弱点：地面、岩石、水

风速狗自从可以学会鬼火后，就成为了最强的威吓PM之一，大部分物攻手在面对“威吓+鬼火”的双重压制下都只好悻悻而归，因为物攻一下子就降低到1/3的程度。即便它在属性上克制风速狗，想要顶着威吓和鬼火的debuff，打倒有朝阳回血的风速狗也是非常困难的。当然，风速狗并不能通吃一切物攻手，因为上进特性无视鬼火的物攻削减，不服输、净体等特性以及会心一击又不怕威吓，所以风速狗还需要其他的帮手来一同完成联防任务。



在风速狗的5个抗性中，虫和钢是巨钳螳螂的两大物攻属性，虽然巨钳螳螂可以靠蜻蜓点水来消除被威吓的影响，但子弹拳被风速狗完全封死也是很难受的；草系和冰系的主要输出来源是蘑菇斗士和铁甲贝，但风速狗一己之力想要防住它们还是有一定困难的；而火系物攻手由于不吃鬼火，再加上风速狗自己也没什么针对火系的好办法，所以威吓完还是赶紧走人吧。风速狗本身的物理耐久并不低，属性弱点不多，但要注意的是隐石沙砾会对它造成很大的威胁，撒菱和毒菱的影响也不可忽视。如果不能及时将对方的隐石沙砾清除掉的话，风速狗每上场威吓一次就要付出1/4最大HP的代价，防守也就无从谈起了。

落寞的老式坦克——No.128 肯泰罗

物理耐久：102306

特殊耐久：84606

抵抗属性：鬼（无效）

属性弱点：格斗

肯泰罗可以算是一个彻头彻尾的物攻手，它在物攻和速度这两项能力上比较突出，而且基本学不到什么防守用的技能。按道理来说，肯泰罗没必要选择威吓特性的，但因为怒之穴特性实在不好用，而振奋特性与肯泰罗的攻击技能契合度不高，所以只好选威吓特性不可了。虽然肯泰罗的物理耐久数值看起来比较高，但考虑到在实际的努力值分配中，物攻和速度可能是肯泰罗的努力分配重点，所以它的物理耐久实际上是要打一定折扣的。



肯泰罗在第三世代中还是一只相当受欢迎的物攻手，因为当时普通系是主要的物攻属性之一，110的速度种族值在当时也算够用了，再加上威吓特性的存在，肯泰罗在面对大部分物攻手时都有对拼的资本，甚至可以凭借速度优势强行拿下格斗系天敌，这活脱脱是一辆攻防俱佳的重型坦克。但从第四世代起，由于大部分属性都增加了高威力的物攻技能，普通系的物攻地位受到了极大的挑战，在报恩不再具有威力优势的情况下，普通系的物攻优势可以说只剩下神速这招先制技能了。学不会神速的肯泰罗自然无法适应如今的对战环境，尽管它仍然是那辆重型坦克，但由于装备老化的原因，很难在重现昔日的辉煌了。

攻防俱佳的团队核心——No.130 暴鲤龙

物理耐久：101258

特殊耐久：117806

抵抗属性：格斗、地面（无效）、虫、钢、火、水

属性弱点：岩石、电（4倍克制）

暴鲤龙从第三世代起开始咸鱼翻身，从高种族值低能力的废柴一跃进入顶尖PM的行列，并一直保持到第五世代，其中完全得到解放的物攻能力是原因之一，而另一个重要原因就是威吓特性的存在了。暴鲤龙在攻击方面的表现已经相当出色，而在防守方面则更加突出，除了威吓特性和不俗的物理耐久之外，对6个热门攻击属性的抗性也是非常关键的。

虽然暴鲤龙没有风速狗那样的“鬼火+威吓”的双重降物攻手段，不过它可以学会电磁波，能降低对方物攻手的速度也是很不错的。尽管电磁波对地面系PM无效，但暴鲤龙毕竟在属性上压制地面系PM，不会出现风速狗对火系PM无计可施的局面。暴鲤龙的属性弱点虽然不多，但电系这个4倍弱点是一定要引起重视的，毕竟闪电拳和狂野迅雷也算是使用率比较高并且不容易被察觉的电系物攻技能，暴鲤龙稍有不慎就会遭到重创甚至直接被秒掉。暴鲤龙



作为一名威吓PM，不怕撒菱和毒菱是很大的优势，但为了这个优势，所付出的代价就是踩了隐石沙砾后就会损失掉1/4HP。如果队伍中没有PM使用高速旋转的话，暴鲤龙的防守能力就会大大降低。

独一无二的威吓队医——No.210 布鲁皇

物理耐久：95616
特殊耐久：84096
抵抗属性：鬼（无效）
属性弱点：格斗

粗看起来，布鲁皇像是慢速版的肯泰罗，攻击力度不足而防守能力更是捉襟见肘。可实际上，布鲁皇在整个威吓车轮战术中的地位是肯泰罗完全无法比拟的，主要原因是因为布鲁皇可以学会治愈之铃，除了它以外，再没有其他的威吓PM也能学会这招了。能学会治愈之铃和芳香疗法的PM一般被玩家称作队医，队医在第二世代和第三世代中几乎是每个队都必不可少的重要成员，从第四世代起队医的作用就逐渐在下降，如今的第五世代几乎看不到队医的存在了，经典队医快乐蛋的使用率大不如前，而即便选择快乐蛋的玩家，也未必会为它配备治愈之铃或芳香疗法。

虽然队医在通常的队伍中不太受待见，但在以轮番威吓为核心战术的队伍中，队医还是非常有用的，尤其是布鲁皇



这种具有威吓特性的队医。在队医的帮助下，这些威吓PM不用过度担心HP的消耗，可以放心大胆的使用睡眠来补血和解除异常状态，增强自己的持续作战能力。当队伍中睡眠的PM比较多的时候，就需要让布鲁皇上场为大家解除睡眠状态了。由于布鲁皇本身也具有威吓特性，而且还掌握了电磁波、怒之门牙等防守技能，并不会成为整个联防体系的软肋。况且布鲁皇的物攻种族值比较高，且掌握的物攻技能也相当丰富，带一招物攻技能的话还有可能克制到对手，这就大赚特赚了。

撒钉兑子样样行——No.211 千针鱼

物理耐久：83166
特殊耐久：69806
抵抗属性：格斗、毒、虫、钢、火、水、冰
属性弱点：地面、电、超能

千针鱼的威吓特性是在第五世代中作为梦世界特性出现的，作为威吓PM的新晋成员之一，千针鱼虽然在耐久方面没什么优势，但抗性其实还是不错的，而且可以用来吸收己方场上的毒菱，省去了用高速旋转的麻烦。除了阿柏怪以外，能吸收毒菱的PM就只有千针鱼了。像车轮象、卡波郎这些会高速旋转的PM要扫毒菱的话自己还会中毒，实在是得不偿失，如果有专门的毒系PM来吸收毒菱那就方便多了。

千针鱼的好处不仅仅是吸收毒菱，还得益于它独特的技能配置。首先它是惟一能学撒菱和毒菱的威吓PM，虽然还有不少威吓PM可以用隐石沙砾，但撒菱和毒菱毕竟不与隐石沙砾冲突，放在威吓的联防体系中是非常有用的。其次，千针鱼的生存能力也并没有想象中那么差，它一方面可以靠电磁波来削弱物攻手的行动能力（由于千针鱼特攻太低所以不考虑具有几率烧伤效果的开

水），另外还可以靠能量储存来强化两防，如果对方还要执意攻击，那么千针鱼还可以用分担痛苦来回血。千针鱼还能学会殊途同归和大爆炸，在体力不足的时候，直接用这两招拉对方一起陪葬也是没问题的，尤其是千针鱼先用电磁波降低对方速度后，再用殊途同归就会更加保险了。当然，千针鱼能学的技能虽多，但实战中只能携带四招而已，技能的具体分配就要靠玩家结合队伍特点进行取舍了。

适合混战的空间手——No.234 惊角鹿

物理耐久：78050
特殊耐久：80150
抵抗属性：鬼（无效）
属性弱点：格斗

与同属性同特性的肯泰罗相比，注重两攻能力的惊角鹿显然不会有肯泰罗吃香，况且惊角鹿的物理耐久实在差的可以，数值仅比阿柏怪和雨蛾高一点点，但这两只PM在抗性方面可要比身为普通系的惊角鹿好得多。不过惊角鹿能掌握到的防守技能比较丰富，比如电磁波、催眠术、怪异光等等，实际防守能力可能跟肯泰罗半斤八两。

其实惊角鹿也并不是没有自己的特点，在所有威吓PM中，只有惊角鹿可以学会神秘空间。神秘空间这个技能在2v2和3v3中比较强大，可以使己方一批慢速高攻的PM瞬间从笨重的坦克变成风驰电掣的战斗机，而对方的高速低防PM此时只能变成毫无还手能力的羔羊。能威吓全场又能使用神秘空间造福全队的惊角鹿，这时候应该是非常受欢迎的。在1v1中神秘空间虽然没有那么厉害，与威吓车轮战术的主题似乎也不太吻合，但总是有一些可开发空间的。另外惊角鹿还能学会先发制人，这个技能则很适合进行反击，尤其适合针对蜻蜓点水。当对方被威吓的PM打算使用蜻蜓点水交换下场时，惊角鹿只要速度比对方快，就可以靠先发制人来使出1.5倍威力的蜻蜓点水，打对手一个措手不及。

绝无仅有的威吓工兵——No.237 卡波郎

物理耐久：87856
特殊耐久：96976
抵抗属性：岩石、虫、恶
属性弱点：飞行、超能

在巴尔郎的三个进化形态中，卡波郎虽然在攻击方面是最差的，可实战中的使用率也是最高的。抛开实用的技术师特性不谈，这里仅仅分析威吓特性的作用。在能学会高速旋转的PM中，只有卡波郎拥有威吓特性，而利用高速旋转清扫撒菱和隐石沙砾的重要性之前我们也多次强调过，



所以在一只大量使用威吓PM的队伍中，一定少不了卡波郎的存在。

卡波郎可以为风速狗、暴鲤龙、血翼飞龙这些惧怕隐石沙砾的威吓PM扫清障碍，同时它自己在属性上又抵抗岩石系攻击，所以隐石沙砾只能对它造成1/16最大HP的伤害。虽然卡波郎的耐久和抗性看起来都很一般，但它的工兵职能却是任何威吓PM都替代不了的。卡波郎除了清扫钉子

外，在防守方面并没有其他建树，还是依靠蒙住眼睛、肉搏、莽撞等攻击技能多给对方制造一些伤害吧。

最弱的威吓PM——No.262 大狼犬

物理耐久：82216

特殊耐久：75336

抵抗属性：鬼、超能（无效）、恶

属性弱点：格斗、虫

在所有威吓PM中，大狼犬的种族值虽然不是最低，但实力可能是最不济的。纯恶系的大狼犬虽然在抗性上比普通系PM稍好一些，但多出的虫系弱点却也很让人头疼。因为蜻蜓点水本身就是一个常见的物攻技能，即便大狼犬上场进行威吓，对方只要使用蜻蜓点水换人，就可以消除这次威吓的不利效果，同时对大狼犬造成重大损伤。

其实大狼犬也有一些可圈可点的防守技能，比如怒之门牙、哈欠和挑拨，另外它也能学会先发制人，在理论上可以应付对方的蜻蜓点水。但由于大狼犬的速度种族值只有70，面对大多数会蜻蜓点水的物攻手都不可能有速度优势，想要靠先发制人去模仿对方的蜻蜓点水肯定是行不通的。而哈欠本身是一个逼对方换人的技能，在已经威吓过对方的情况下，再用哈欠逼换似乎有些浪费。

不可低估的接力手——No.284 雨蛾

物理耐久：76712

特殊耐久：90472

抵抗属性：格斗（4倍抵抗）、地面（无效）、虫、草（4倍抵抗）

属性弱点：飞行、岩石（4倍克制）、火、电、冰

雨蛾的耐久值非常差，而种族值总和也排在倒数第二名，仅仅比钢嘴娃娃高一点点而已。虽然雨蛾的抗性看起来挺不错，包含有两个4倍抵抗和1个完全抵抗，但要注意到它的属性弱点也有5个之多，其中还包含一个岩系的4倍弱点。这就意味着，如果对方用过隐石沙砾，那么雨蛾每次上场就会损失1/2的最大HP，根本没有资本再去承受对方的任何攻击。

即便如此，雨蛾也不是没有用，因为它可以学会超级强化技能蝶之舞，配合接力棒的话就可以成为一名优秀的接力手。要知道能够使用“蝶之舞+接力棒”combo的PM只有末入蛾、图图犬和雨蛾这三只，其中只有雨蛾有威吓特性。威吓特性在一定程度上是可以提高接力的成功率，尤其是搭配钢嘴娃娃这只能接力的威吓PM时效果会更加明显。虽然威吓PM中并没有一流的特攻手，但蝶之舞本身附带有提升特防的效果，再加上威吓PM的变相物防提升，在对攻时的优势已经非常明显。



由于篇幅所限，本次的威吓PM分析就到此为止，在下期内容中，我们会将剩余的威吓PM一网打尽，并补充威吓车轮战术相关的战术风格、组队思路等内容，希望能给热爱对战的朋友们带来一些帮助。

www.dooland.com

《口袋妖怪 黑2·白2》全徽章入手条件

在剧情流程中会开启徽章模式，徽章类似于成就，在游戏中满足一定的条件后就可以从徽章大叔那里获得。徽章大叔一般出现在精灵中心的柜台旁边，进门后看到他说明有新的徽章可以拿了。在徽章数量达到一定程度后，就会要玩家去飞云市（ヒウンシティ）的总部（左边街道左边大厦的二楼）接受奖励。只有去接受了奖励后才能再开始新的徽章收集。

徽章分为橙色的“冒险徽章”、蓝色的“战斗徽章”、粉色的“娱乐徽章”、紫色的“挑战徽章”和金色的“特别徽章”五大类。玩家可以设定一枚徽章显示在名片卡内，邂逅通信等时候可以看到。游戏中一共有255枚徽章，大多数只要持之以恒就可以获得。开启新的徽章后徽章大叔还会给玩家灰色的提示徽章，方便有目的地进行游戏。不过也有小部分徽章获得方式十分困难，特意去完成要花费大量时间。各位要量力而行哦，刷得心烦气躁就背离了快乐游戏的本质啦。



橙色徽章（冒险）

ライトウォーカー	行走步数达到5000
ミドルウォーカー	行走步数达到10000
ヘビーウォーカー	行走步数达到20000
めいよのあしあと	行走步数达到100000
ちまちまレポーター	进行10次存档
せかせかレポーター	进行20次存档
すらすらレポーター	进行50次存档
きせきのペンさき	进行100次存档
ポケセンファン	在精灵中心多次进行回复
かんばんにゅうもん	查看5处揭示板
かんばんめいじん	查看15处揭示板
ラクガキせんりがん	查看诸多揭示板及其内侧

ビギナーツーリング	初次骑上自行车
イージーツーリング	骑自行车次数达到30次
ハードツーリング	骑自行车次数达到100次
はしるでんせつ	骑自行车次数达到500次
ボロのつりびと	初次用钓竿钓上精灵
いいつりびと	用钓竿钓上10只精灵
すごいつりびと	用钓竿钓上50只精灵
いれぐいフィッシャー	用钓竿钓上100只精灵
ノーマルコレクター	完成伊宿图鉴内所有普通系精灵的图鉴（即捕获或升级等手段拥有过此精灵）
ほのおコレクター	完成伊宿图鉴内所有火系精灵的图鉴
みずコレクター	完成伊宿图鉴内所有水系精灵的图鉴
でんきコレクター	完成伊宿图鉴内所有电系精灵的图鉴
くさコレクター	完成伊宿图鉴内所有草系精灵的图鉴
こおりコレクター	完成伊宿图鉴内所有冰系精灵的图鉴
かくとうコレクター	完成伊宿图鉴内所有格斗系精灵的图鉴
どくコレクター	完成伊宿图鉴内所有毒系精灵的图鉴
じめんコレクター	完成伊宿图鉴内所有地面系精灵的图鉴
ひこうコレクター	完成伊宿图鉴内所有飞行系精灵的图鉴
エスパーコレクター	完成伊宿图鉴内所有超能系精灵的图鉴
むしコレクター	完成伊宿图鉴内所有虫系精灵的图鉴
いわコレクター	完成伊宿图鉴内所有岩石系精灵的图鉴
ゴーストコレクター	完成伊宿图鉴内所有鬼系精灵的图鉴
ドラゴンコレクター	完成伊宿图鉴内所有龙系精灵的图鉴。
あくコレクター	完成伊宿图鉴内所有恶系精灵的图鉴
はがねコレクター	完成伊宿图鉴内所有钢系精灵的图鉴
イッシュコレクター	完成伊宿图鉴
ぜんこくコレクター	完成全国图鉴
はこいり30	电脑箱内有30只精灵
はこいり120	电脑箱内有120只精灵
はこいり360	电脑箱内有360只精灵
ボックスマックス	电脑箱内装满了精灵
キャプチャーキング	一天抓获50只精灵（用继承前作很容易达成）
ベンダーマスター	在自动贩卖机上购买10件商品
ワンモアドリンク	使用自动贩卖机并中奖（再来一瓶）
エボルブホープ	精灵初次进化
エボルブテクニシャン	精灵进化10次
エボルブエキスパート	精灵进化50次
あるくしんかろん	精灵进化100次
エースパイロット	多次使用飞天在各个城市间穿梭
ハッスルマッスル	多次使用怪力推动岩石
ガサいれのたつじん	调查垃圾箱多次
おとしものシーカー	初次发现隐藏道具（用探宝器可知道道具所在）
おとしものハンター	发现10个隐藏道具
おとしものコレクター	发现50个隐藏道具
ダウジングキング	发现150个隐藏道具
ネーミングキング	给很多精灵起了名字
テレビっこ	看电视多次
じょうれんカスタマー	经常出入各种商店（正常游戏即可获得）
ぜいたくエントリー	在商店内消费总额满10000
ぜいたくグレート	在商店内消费总额满100000
ぜいたくスペシャル	在商店内消费总额满1000000
スーパーミリオネア	在商店内消费总额满10000000

かいものじょうず	一次性购买10个或以上精灵球，从而获得プレミアボール
スイートホーム	在自己家中和妈妈对话进行休息
すれちがいファースト	初次开启C装置人擦肩
すれちがい30	和30人邂逅通信
すれちがい100	和100人邂逅通信
ラッシュアワー	和1000人邂逅通信
デルパワー+	初次使用デルパワー（ハイリンク系统内可使用）
デルパワー++	使用デルパワー–10次
デルパワー+++	使用デルパワー–50次
デルパワーMAX	使用デルパワー–100次
うとうとキャプチャー	初次在PGL网页的ハイリンク森林内抓到精灵
すやすやキャプチャー	在PGL网页的ハイリンク森林内抓到10只精灵
ぐっすりキャプチャー	在PGL网页的ハイリンク森林内抓到50只精灵
ゆめであいましょう	在PGL网页的ハイリンク森林内抓到100只精灵
かくしあなのたつじん	发现全部隐藏洞穴（20个）
タマゴビギナー	初次从蛋内孵出精灵
タマゴブリーダー	孵蛋10次
タマゴアスリート	孵蛋50次
せいめいのしんぴ	孵蛋100次
そだてやマニア	将很多精灵都放在饲养屋里培养过
たいこのロマンチスト	将精灵从化石复原
ピュア&イノセント	收得N的精灵成为同伴
ラッキーカラー	捕捉到闪光精灵
ポケルスハンター	自己的精灵感染过病毒
ヒウンばんちょう	将ヒウンシティ的所有训练师打倒
てつどうマニア	在金轮镇听过所有电车说明
ホエルオーウォッチ	在海底隧道看过鲸鱼王的身姿
かおだしメモリアル	在青海波市的轻飘飘看板照相
じゅうきマニア	乘坐过所有的交通工具
いせきマイスター	达到海底遗迹的最深处
ダイヤモンドダスト	12月31日在雪华市观看钻石冰尘天气
ブリッジマニア	走过伊宿地区所有桥梁
イッシュいっしゅう	到达过伊宿地区所有城镇
アドベンチャーキング	收集全部冒险徽章

蓝色徽章（战斗）

バトルもんかせい	战斗100次
バトルしはんだい	战斗200次
バトルししょう	战斗400次
れきせんのもさ	战斗2000次
たいせんフレッシャー	初次通信对战
たいせんパイオニア	通信对战10次
たいせんエキスパート	通信对战50次
ボーントウバトル	通信对战100次
コイキングアワード	使用鲤鱼王的弹跳（はねる）技能
ネバーギブアップ	使用拼命，精灵在没有技能可用时将自动使用拼命
からぶりめいじん	使出多次对对方无效的属性攻击
ばつぐんのたつじん	使出多次对对方特效的属性攻击
バトルニュートラル	初次挑战战斗地铁（バトルサブウェイ）
バトルアクセラレータ	挑战战斗地铁10次
バトルトップギア	挑战战斗地铁50次
ぼうそうとっきゅう	挑战战斗地铁100次
シングルエクスプレス	将战斗地铁的シングルトレイン的首领打倒
ダブルエクスプレス	将战斗地铁的ダブルトレイン的首领打倒
マルチエクスプレス	将战斗地铁的マルチトレイン的首领打倒
けんていスターター	在ライモンシティ的トライアルハウス进行战斗鉴定
けんていファン	进行10次战斗鉴定
けんていマニア	进行30次战斗鉴定
トライアルマスター	进行50次战斗鉴定
EXPミリオネア	在一天内获得1000000经验
BPミリオネア	获得100BP
たんさくハンター	探索过多次摇草/水波/沙尘。
バトルリピーター	在ライモンシティ上方的运动场内击败过30个运动员
サンセットクルーズ	在ヒウンシティ乘坐10次ロイヤルイッシュ号
ホドモエさいきょう	获得PWT内ホドモエトーナメント的优胜
かりものキング	获得PWT内レンタルトーナメント的优胜
まぜものキング	获得PWT内ミックストーナメント的优胜
イッシュさいきょう	获得PWT内イッシュリーダーズトーナメント的优胜
カントーさいきょう	获得PWT内カントーリーダーズトーナメント的优胜
ジョウトさいきょう	获得PWT内ジョウトリーダーズトーナメント的优胜
ホウエンさいきょう	获得PWT内ホウエンリーダーズトーナメント的优胜
シンオウさいきょう	获得PWT内シンオウリーダーズトーナメント的优胜
リーダーさいきょう	获得PWT内ワールドリーダーズトーナメント的优胜
せかいさいきょう	获得PWT内チャンピオンズトーナメント的优胜
かりものエンペラー	获得PWT内レンタルマスタートーナメント的优胜
まぜものエンペラー	获得PWT内ミックスマスタートーナメント的优胜
オールタイプキング	获得PWT内タイプエキスパートトーナメント所有类型战斗的优胜
まてんろうハーフ	完成黑色摩天楼区域5的探索
まてんろうマスター	完成黑色摩天楼区域10的探索
じゅどうハーフ	完成白色树洞区域5的探索
じゅどうマスター	完成白色树洞区域10的探索
20にんぎり	在伊宿的难关（黑色摩天楼/白色树道）内击倒20个训练师
50にんぎり	在伊宿的难关内击倒50个训练师
100にんぎり	在伊宿的难关内击倒100个训练师
サウザンドウィナー	在伊宿的难关内击倒1000个训练师
ぜんぬきイージー	在伊宿难关的区域2～5内，打倒任意一层内的所有训练师
ぜんぬきマスター	在伊宿难关的区域6～10内，打倒任意一层内的所有训练师
ねらいうちイージー	在伊宿难关的区域2～5内，完成任意一层的战斗次数少于4
ねらいうちマスター	在伊宿难关的区域6～10内，完成任意一层的战斗次数少于6
そっこうイージー	在伊宿难关的区域2～5内，完成任意一层的步数小于100
そっこうマスター	在伊宿难关的区域6～10内，完成任意一层的步数小于1000
バトルジェネラル	获得全部战斗类徽章

粉色徽章（娱乐）

はじめてトレード	初次进行通信交换
ちょこちょこトレード	通信交换10只精灵
がっちりトレード	通信交换50只精灵
わらしべちょうじゃ	通信交换100只精灵
リバーストレーダー	与另外一个版本交换精灵
ディアフレンド	通信交换的精灵身上带有邮件
ステ-ジのもうしご	在雷文市右上的音乐馆内，参加数次音乐剧
かけだしスター	初次在音乐会获得高评价
ちゅうけんスター	在音乐会获得5次高评价
ベテランスター	在音乐会获得10次高评价
ミュ-ジカルプリマ	在音乐会获得30次高评价
オシャレばんちょう	收集全部音乐会用饰品
10にんのでまち	获得10名音乐会粉丝
ともだちエントリー	初次与朋友交换FC（Friend Code，即朋友码）
ともだちブロード	与5位朋友交换FC
ともだちワイド	与10位朋友交换FC
ワールドコネクション	朋友手册内加满了FC
ぐるぐるマイスター	在通信中玩ぐるぐる交换并获得多个蛋
フィーリングマスター	进行多次情感鉴定
ハートのエース	在情感鉴定内获得80点以上的高分
デートのたつじん	观光车上看过四季景色
あんないルーキー	在加盟大道引导10名客人。
あんないエリート	在加盟大道引导20名客人。
あんないベテラン	在加盟大道引导50名客人。
キングオブガイド	在加盟大道引导100名客人。
てんぽメイカー	在加盟大道开设5家店
てんぽビルダー	在加盟大道开设10家店
てんぽクリエイター	在加盟大道开设20家店
キングオブショップ	在加盟大道开设50家店
おみやげリーズナブル	在加盟大道收到10次礼物
おみやげリッチ	在加盟大道收到30次礼物
おみやげデラックス	在加盟大道收到50次礼物
キングオブスーベニア	在加盟大道收到100次礼物
ゆめのマイアベニュー	将加盟大道升到10级
ミニゲームずき	用ライブキャスター玩10次迷你游戏
ミニゲームマニア	用ライブキャスター玩30次迷你游戏
ミニゲームめいじん	用ライブキャスター玩50次迷你游戏
ベストミニゲーマー	用ライブキャスター玩100次迷你游戏
ふうせんルーキー	ライブキャスター的迷你游戏得分达到50
ふうせんテクニシャン	ライブキャスター的迷你游戏得分达到200
ふうせんエキスパート	ライブキャスター的迷你游戏得分达到500
キングオブバルーン	ライブキャスター的迷你游戏得分达到1000
ヒーローのしんじん	初次在口袋好莱坞出演电影
ヒーローのはながた	成功完成电影“ハチクマンの逆袭”的拍摄
ポリスえいがマスター	成功完成电影“FullMetalCop”全系列的拍摄
UFOえいがマスター	成功完成电影“侵略者”全系列的拍摄
かいじゅうマイスター	成功完成电影“大怪兽”全系列的拍摄
SFえいがマイスター	成功完成电影“タイムゲートトラベラー”全系列的拍摄
ロマンスのはながた	成功完成电影“トレーナーとポケモンその爱”全系列的拍摄
ファンタジーマスター	成功完成电影“魔法の国の不思议な扉”全系列的拍摄
コメディのはながた	成功完成电影“OLTheGiant！！”全系列的拍摄
オカルトのはながた	成功完成电影“恐怖！恶梦の赤い雾”全系列的拍摄
ロボえいがマイスター	成功完成电影“忘れえぬ记忆”全系列的拍摄
オバケえいがマスター	成功完成电影“ゴーストイレイザー”全系列的拍摄
ヒーローだいだんえん	成功完成电影“ハチクマンの逆袭リターンズ”全系列的拍摄
うれっこえいがスター	完成口袋好莱坞所有电影的拍摄
めいさくえいがスター	口袋好莱坞所有电影都达成完美结局
がっぽりムービー	口袋好莱坞的电影收入达到1000亿以上
はじめてのカルト	在口袋好莱坞拍摄一部怪异的电影
カルトえいがスター	将口袋好莱坞的电影全拍成怪异的电影
10にんフエス	参与一次10人以上的多人任务（ハイリンク系统内的フエスミッション）
30にんフエス	参与一次30人以上的多人任务
てんとりハンドレッド	在多人任务里获得100以上高分
てんとりサウザンド	在多人任务里获得1000以上高分
かいさいLV1	开办10次多人任务
かいさいLV2	开办50次多人任务
さんかLV1	初次参加フエスミッション
さんかLV2	参加10次フエスミッション
たっせいLV1	完成30次フエスミッション
たっせいLV2	完成100次フエスミッション
フエスコンプリート	完成过所有种类的フエスミッション
おやすみなさい	自己的精灵上梦世界睡个好觉
おもいでのはじまり	初次触发回忆事件（需要和《黑白1》进行通信继承。）
すべてのおもいで	触发所有回忆事件
エンタメマイスター	所有娱乐类徽章收集

紫色徽章（挑战）

ノーマルチャンプ	只用普通属性精灵打败联盟
ほのおチャンプ	只用火属性精灵打败联盟
みずチャンプ	只用水属性精灵打败联盟
でんきチャンプ	只用电属性精灵打败联盟
くさチャンプ	只用草属性精灵打败联盟
こおりチャンプ	只用冰属性精灵打败联盟
かくとうチャンプ	只用格斗属性精灵打败联盟
どくチャンプ	只用毒属性精灵打败联盟
じめんチャンプ	只用地面属性精灵打败联盟
ひこうチャンプ	只用飞空属性精灵打败联盟
エスパーチャンプ	只用超能属性精灵打败联盟
むしチャンプ	只用虫属性精灵打败联盟
いわチャンプ	只用岩石属性精灵打败联盟
ゴーストチャンプ	只用鬼属性精灵打败联盟
ドラゴンチャンプ	只用龙属性精灵打败联盟
あくチャンプ	只用恶属性精灵打败联盟
はがねチャンプ	只用钢属性精灵打败联盟
ワンアンドオンリー	只用一只精灵打败联盟
チャレンジジーニアス	完成全部挑战类徽章

金色徽章（特别）

はじめのいっぽ	剧情中开启徽章系统后获得
ゴールインプライズ	获得50枚徽章后去飞云市的总部获得
ルーキーメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
エリートメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
マスターメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
レジェンドメダリスト	获得的徽章数量达到一定程度后给予
キングオブメダリスト	获得所有的255枚徽章

口袋画廊

栏目主持/马修



皮卡丘拟人

绘：kazuki樱

口袋妖怪的拟人非常多，但拟人成男性的却非常少，尤其是皮神这种可爱型的。

两个小不点

绘：炫银鲁卡



炫银同学为数不多的手绘图，说起来这张手绘看起来更明亮、色彩也更丰富。

美丽龙与美人鱼化的拟人化身。



美丽龙拟人

绘：雪翼飞马



达库莱

绘：王雅澜

话说自从《BW》时代开始后，达库莱明显低调多了。

精灵中心

栏目主持 马修

插画 kazuki樱

一天早上起床，发现天忽然就凉了，明明前一天还热得让人有开空调的冲动……其实由于小编在深圳，所以降温的时间要比国内大多数地方晚上一两个月甚至两三个月，尽管天气凉了，但本人的心情可没跟着凉下来，且不说秋高气爽让我这种怕热的更加心旷神怡，即将到来的《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》也让本人无比期待。嗯，大家都带着对口袋的喜爱，来我们这深秋的精灵中心做客吧！

解开的谜

玩《黑2·白2》时发现我玩《黑·白》时的一些“未解之谜”被解开了：《黑·白》桥上忽然消失的“女鬼”，其实是《黑2·白2》鬼屋中的那只，飞云市某忽隐忽现的黑船其实就是毒馆主她爸吧？精灵剧场好像说因为电影而没落了？（黑船在《黑·白》验证的，船形一样，旁边还有NPC也说过。）还有我不会玩《口袋妖怪卡片游戏》，以后有机会刊登玩法吗？



▲左图是《黑2·白2》，右图是《黑·白》，船长得还蛮像的……

佛山 黄家锐

乌冬：不是说《黑·白》里奇妙大桥上的女孩是和带着的凯西一起传送走的么……

阿鲁：这作的鬼屋还不算吓人，就是剧情跟着女鬼比较有压力啊。

半夏：《口袋妖怪卡片游戏》的玩法在这栏目刚连载时就刊登过了，不过也似乎是隔得有点久远了。

马修：果然我够粗心，看了黄同学的来信，特意打开《黑·白》和《黑2·白2》对照下飞云市的左数第三个码头，大小果然差不多，不过外形还是有点不同，难道是毒馆主老爸以前的船？

玩家画廊扩大版

雨中的莱西拉姆

绘：启明星



一代神兽莱西拉姆变小变可爱了，话说火系的莱西拉姆穿梭在充满水气的云层中会不会很痛苦？

嫉妒死我了

我的3DS还没破解，到哪儿可以买到正版的《大乱斗》和《黑2·白2》卡啊，看你们在《口玩》上聊《大乱斗》聊得昏天黑地的，嫉妒死我了……求解，谢了。

哈尔滨 大头瓜

半夏：现在编辑部买游戏大多数都是从淘宝上搜。

马修：可不是，以前出新游戏都奔东门、华强北的游戏店，现在直接上淘宝搜索。人们的习惯不知不觉就改变了啊。

阿鲁：对的，乌冬锅锅的邮件可多了！

开个老金

有一天玩《黑2》时无心开个老金，结果开始时能玩，后面遇到前冠军阿迪克后，到草丛遇到只豆鸠，结果精灵在动，技能选不了了，555……

上海 小龙



阿鲁：你确定不是有意开的？

乌冬：用烧录卡设定错了把金手指打开也不是没有可能，只是用完了记得关掉，然后存档退出重启，再继续游戏。

半夏：死机了吧，轻易别用金手指啊，少年。

马修：金手指修改游戏数据，说不定就把那个关键的数据给动了，尽量不要直接去改游戏。

邮筒被围

每个月只有一天早上去寄信，可早上一到邮局门口，发现外面的邮筒被卖药的给围起来了，害得我寄不出去，真想找城管把他们踢飞！

湛江《？晓？》



半夏： 找城管把他们踢飞……

乌冬： 你竟然想到了找城管？

阿鲁： 在举行活动么，怎么人多到挤都挤不进去了？

马修： 和卖药的打个招呼呗，都是为了谋一口饭吃而已，应该很好说话的，毕竟邮筒是公共设施。

一串问题

用模拟器玩《黑2·白2》经常自己死机，换精灵也会死机，是模拟器问题吗？还有《黑》版中小电狮哪能捉到？小说内任务特殊设定雷同算抄袭吗（比如《千年》的灵术师）？能用识破+飞膝踢破解神秘守护特性的米卡尔鬼吗？

北京 田宇舟

马修： 你的问题看起来更像是ROM没打补丁，去下载个打好补丁的ROM试试，如果还有问题就去下载个优化好的模拟器吧。

阿鲁： 小电狮？没记得《黑》版里有这东西啊。

半夏： 同人小说虽然没那么严谨，但还是尽量有自己的特色吧。而参考他人设定，还是参考一些大众化的比较好，《千年》里的灵术师太有特色了，不大好借鉴……

乌冬： 识破+飞膝踢确实能破解神秘守护特性的米卡尔，不过那个神秘守护特性的米卡尔……好奇怪的感觉。

不亦乐乎

去了一趟日本，买了一些周边，鸡冻死了！不过没去口袋妖怪中心好可惜，但买了套战斗棋回来，和同学玩得不亦乐乎，是凤凰和露琪亚那套，好好玩，各种奇妙，不是很容易，好开心！还有创可贴，现在手上就有一张……开学后高二各种忙碌，忙社团什么的都没时间玩《黑2》了。对了，每次买《口袋玩家》回来同桌都会抢着看，其实她不是口袋迷，但是她喜欢看那些果实……

汕头 班牙的皮卡

马修： 嗯？是那次介绍的战斗棋么，真的相当不错，但在萌购上看到邮购价格我便缩了……

阿鲁： 没买就是没买，不用找借口，你懂的。

半夏： 连创可贴都要口袋妖怪主题，这位同学是真饭啊。

乌冬： 该不会是对《口袋》里面的果实的兴趣超过了游戏本身的兴趣吧……

58辑调查之 是否同意放中、日、英三种语言的对照表？

赞同，这样方便中日美玩家友好沟通。
合肥 Jocker

赞同，总感觉不用上网查挺方便的，但是会不会乱？
广州 YAUSABU

赞同，因为这样能知道得更多……（好吧，我语文很烂。）
临安 莹

英语看得懂无压力，所以觉得放上英文的会不会太占篇幅了？
长沙 洛托姆

赞同，能让玩正版卡、不懂日语的玩家学下日语。
汕头 傻子那

赞同，能对照学习英语日语也挺好的。
广州 张思程

中立，有利有弊。
永宁 Poke Dream

可以啊，话说我也想不出什么理由不可以。
汕头 邱浩桐

赞同，这样要查东西会简单多了。
厦门 小白猪

话说玩英文版的不是因为看的懂才玩的么？
上海 丁佳

59辑调查之 你最希望哪个精灵做《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的主角？

伊布、利欧鲁、小电狮什么的最有爱了。（不知道为什么一只哥特萝莉从脑中闪过……）
佛山 悟气修斯

利欧鲁，《空之探险队》的美好回忆。
汕头 兔斯鸭

皮卡丘，因为它最可爱。
昆明 WJ

藤叶蛇，我说因为看着比较可爱么……
北京 Crow

臭泥！一直很喜欢它小小的泥块身体！而且我喜欢毒系。
苏州 老总

495，我喜欢萌物。
深圳 Glacia

地龙宝宝，因为叠翅沙龙能处理大多数精灵——话说能选梦幻之类的吗？也是小东西啊。
上海 许XX

小锯鳄，一直大爱它。
湛江 Benson

皮卡丘，原因……很简单，我就是皮卡丘嘛。
福州 Pikachu

青绵鸟，进化后的云翅龙美啊，也很强。
广州 流晶幻莲

小火龙，一直支持喷火龙一家，不解释。
秦皇岛 T-g

小球獭吧，因为它可以在水面上走，捡道具方便，如果可以的话，用水之誓言再配上其他誓言就好玩了。
汕头 幻枭

达摩娃娃，因为个人很喜欢火系而且达摩娃娃很可爱。
南宁 粥子

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上勾，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打勾了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。

城市	昵称	QQ
广州	流晶幻莲	1652301846
广州	YAUSABU	1005820492
昆明	WJ	1262305597
临安	莹	326203097
柳州	116	1163466700
三明	竟子	442754396
汕头	兔斯鸭	643049497
上海	许XX	1164129167
上海	梓喵	839988171
深圳	Glacia	52993114
厦门	月雷公	604707565
永宁	Poke Dream	1245288412
湛江	Benson	429786969
湛江	教主	578251936

玩家画廊 口袋版

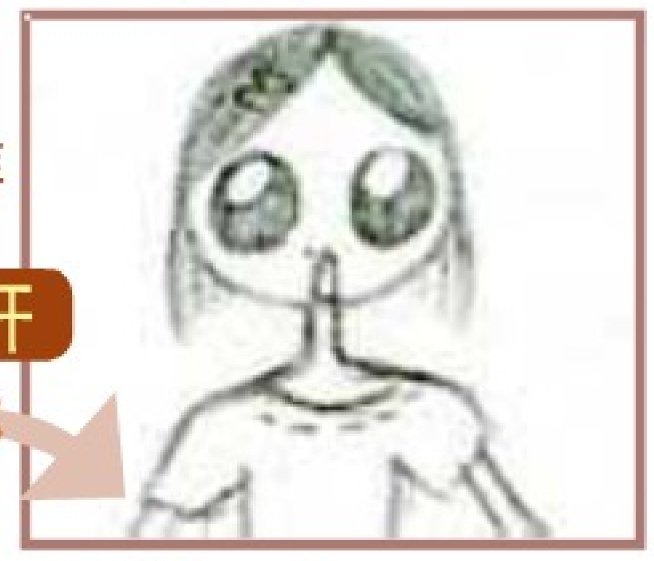
“玩家画廊 口袋版”的目的就是交流和快乐，没什么太高要求，大家尽情画出自己的风格！避免用颜色比较淡的铅笔来画，否则扫描出来后会不清晰，用线条明朗的笔来画出你的个性自画像吧！

北京 有钱人



马修：雷神好霸气，被它揍的是谁啊？

三明 姜子轩



马修：这自画像最醒目的就是那双炯炯有神的大眼睛。

武汉 Zeratul



马修：每辑都会有的出框画，作者说画着画着觉得像《怪物猎人》里的大怪鸟，可我一眼就看出是血翼飞龙了。

上海 黑色闪光



马修：这究竟是黑人COS成皮神，还是这皮卡丘来自非洲？

上海 梓喵



马修：从图中得知，这位同学的电吉他上贴了白龙的贴纸。

:) 口袋聊天室

高考后报了日语学习班，我打算一点点学上去，争取以后完全玩日文版游戏。

上海 王志豪

阿鲁：对，这才是完全享受日文游戏乐趣的最佳途径！

一听到《AR搜寻者》付费下载，就怒了……

福州 欧阳熠

马修：要想开，毕竟开发人员也都不是义务劳动，也要赚钱养家糊口，何况300日元折合人民币不过20多元，真的很便宜啦。

个人感觉《口袋信长》很耐玩啊，想问下众小编，如果出续作的话，大家希望添加什么新要素呢？我希望在二周目增加众武将的剧情。

北京 Atuno

马修：出续作的话……我的希望很不现实：做成《火纹》、《大战争》那种所有角色共同拥有剧情的类型吧，那么多人物每个都通关的模拟战略游戏玩起来还是挺累的。

购入了NDS，好贵，屏幕还暗……和56辑专题《窗口里的精灵》里说的一样。

柳州 116

马修：呃，有了总比没有好嘛。

最近《口袋》的下载游戏比较多，小编们有没有考虑今后的抽奖用e商店的点卡来作奖品呢？

南宁 NINA

马修：主意不错，不过点卡只有1000点和2000点，和游戏300、1800的价格还是不对应啊。

借给超超的美丽龙，他不还给我了，伤心中……

常州 CD2

马修：哎呀，被这位小妹妹一提醒，我才想起来去年好像是借别人一只快龙下蛋，然后就一直没还——更糟糕的是，我忘了借给谁了……

“口袋聊天室”怎么进？XX调查之XX怎么答？

沈阳 幻影的波导Lj2

马修：所谓“口袋聊天室”其实就是回函表上一些简短的内容，比如你这个；至于“XX调查之XX”，照着问题回答即可。

为什么2012剧场版不在内地上映？

汕头 半梦

马修：原因比较复杂，但也不是没希望，一起期待以后的剧场版能在国内上映吧。

花40块钱买了两本盗版的别的口袋书刊，被坑了，《口袋玩家》好像没盗版的？

佛山 旺旺

马修：《口袋玩家》也有盗版，只不过发现盗版后我们及时做出了应对措施，尤其是在其他兄弟书刊和网站上进行预告，大大避免读者误买盗版书的概率，使得盗版《口袋玩家》没什么赚的所以盗版的就少啦。

我一同学玩《黑2》时被山路镇一鬼屋的音乐给吓得不敢睡觉，拉着我聊了一晚上，困……

东莞 Magic

乌冬：山路镇鬼屋的BGM还好，《钻DF》的洋馆，那BGM才阴森……

奖品退回

《口袋玩家》55辑幸运奖得奖者，武汉市金晨读者的奖品在发放后退回，请尽快联系用邮件或电话确认地址，以便我们为您邮递奖品。

湛江 教主



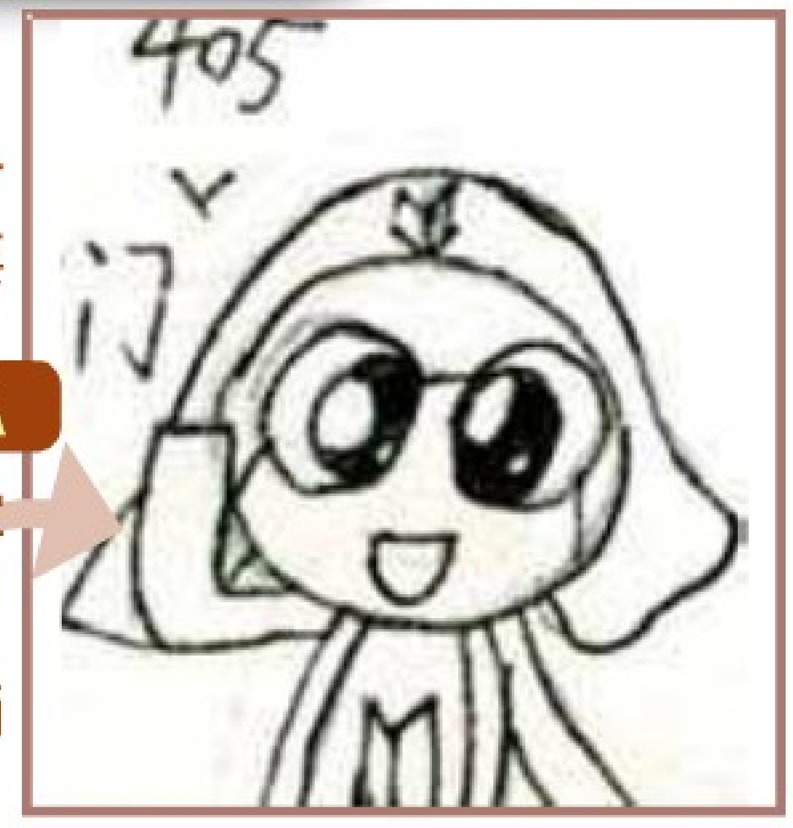
马修：无论是画面效果还是皮神的模样，都很有冲击力。

上海 无控



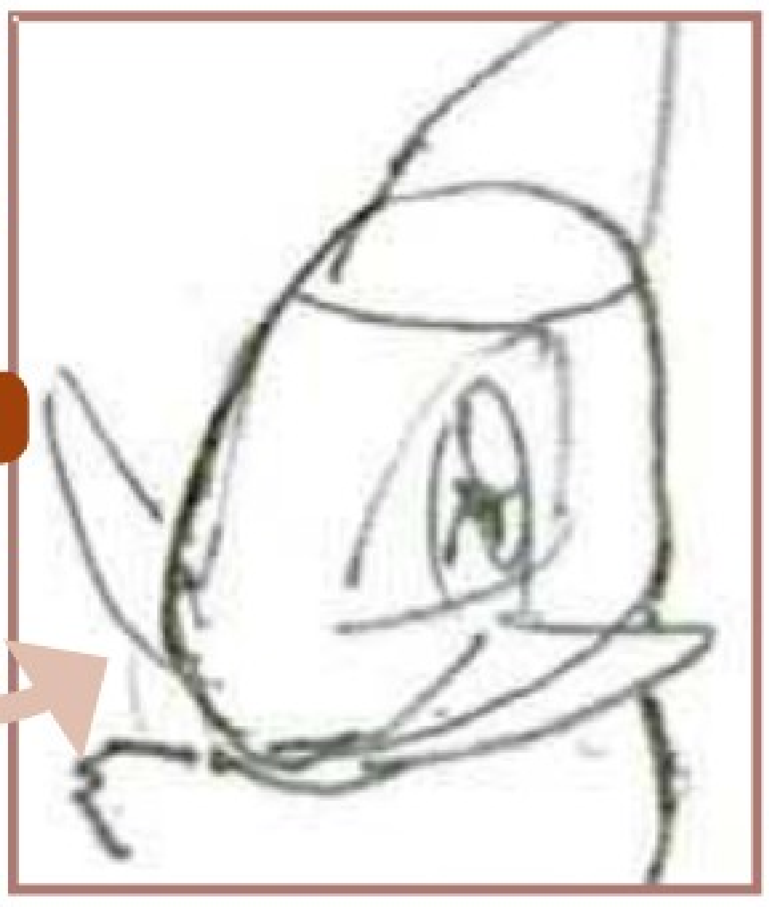
马修：好吧，果然谁都有老的一天，皮卡丘也不例外，所以大家要敬老……

天津 TAMAMA



马修：看来TAMAMA同学也是军曹饭。

天津 VV



马修：这个牙龙宝宝的线条简单但很传神，不错。

上海 光の轨迹



马修：虽然不认识画中人，但画得的确不错。

柳州 116



马修：3D龙Ⅱ型果然是一种很有曲线的口袋妖怪……

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下三个栏目面向广大读者开放征稿（可以直接投稿）：口袋自由谈、专题企划、口袋画廊。投稿其他栏目前请发电子邮件或其他方式和编辑沟通确认。各位朋友请尽量用电子邮件投稿，投稿邮箱地址：pgking@263.net，投稿邮件标题请注明“口袋玩家投稿”字样。

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	刊载作品	尚需提供
Angle	59	口袋画廊	COS	姓名/稿费发放方式/地址邮编
风魔白鹭	56	口袋画廊	帅哥们	姓名/稿费发放方式/地址邮编
兔子flora	55	口袋画廊	拟人众	姓名/稿费发放方式/地址邮编
Sky	47	口袋画廊	雪拉比	姓名/稿费发放方式/地址邮编
琴音	46	口袋画廊	创世神V5	姓名/稿费发放方式/地址邮编
TC187	46	口袋画廊	聚会	姓名/稿费发放方式/地址邮编

《口袋玩家》邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊提供邮购，以下价格全面邮费：

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55、59、60辑，定价：16元。

《掌机王SP》：第14、15、22辑，定价：12元。41、43、55、62、63、65、71、74、77、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183、189、190、192、193辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、167、187、191辑，定价：16元。

《3DS专辑VOL.3》，定价32.00元。《PSVita专辑》：VOL.2，定价：32元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14、VOL.16、定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元；VOL.5，定价：28元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11～13，定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



圈圈熊酒吧 2

——迷路森林

文/斯潘达　编/马修

前情提要：从大海中完成了救助任务的领队、财宝镇口的酒吧店主圈圈熊斯潘达，又开始了每天平平淡淡的酒吧经营生活。而另一面，曾经为斯潘达的酒吧施工的大力以及他的工程队员们，受邀去南方的神秘雨林帮助草系精灵们修筑防御工事，然而这一众身强力壮的格斗系精灵在返回的路上，经过一片看似有精灵栖息的森林却出现了意外，除了大力自己踉跄逃回财宝镇，其他队员全部神秘失踪，大力更遭到亲弟弟的袭击……

6 长空队，启程！



“维格里夫老大，这个怪力如此劳累，还是让他好好休息休息吧，长空队的队员自会找到森林救出工程队的遇难者们。”在任务栏接下任务后，汉切卡如是向胖可丁老大请求——当然遭到了胖可丁老大的拒绝。

“汉切卡。”胖可丁懒懒地打个哈欠，“救助的规矩你应该知道吧？委托者如果要求与救助队同行，那么救助队必须带上委托者。我知道长空救助队素以效率闻名，所以你嫌不会飞的大力是累赘。当年波加他们空之探险队成立没多久，队员也都很弱，还要带着弱小的绿毛虫去闯流星森林。这次的委托者大力，再差也比那小绿毛虫强大很多吧？”

“怪力一族的确强大，但大力这个家伙是个干活的，而不是战斗的。”

“哈哈，汉切卡啊，你知道为什么这两年大力敢接财宝镇外的活么？”

“为什么？”

“干活之余，大力也和他的队员们练习战斗本领的。而且你忘了么？他带着工程队在那个奇怪的森林出事之前，之前那么长的路可都没出事，所以你就放心带他去吧。”

“老大……”汉切卡无奈地摇摇头，“这次的任务你也看到了，难度等级无法预测。否则就算是五星六星的难度，我也照样有自信；但这次，我们的对手完全不知道在哪里，那个森林从前也根本没有记载过，我实在是不放心带上那么个业余战士。”

“好啦好啦，长空救助队这么强的队伍，真的就这么怕队里少一个队员？这么和你说吧，如果那森林里有岩石系、电系、冰系这些正好克制你们的属性的精灵，那么大力的地震和格斗本领都会派上用场，很不错的补充哦，”

当汉切卡再想说什么，发现胖可丁老大已经睡着了。他的军师、音符鹦鹉派拉普看到此，无奈地对汉切卡摊摊翅膀：“这……老大又睡了。你就带着大力去吧。如果有什么力所不及的，记得给行会发求救信号……”

“这玩意我从来不用！”比派拉普高大出很多的御乌鸦汉切卡不屑地看看派拉普，转身飞出去了。

回到长空救助队的集会房间，汉切卡把所有队员都叫来，一番考虑后，他决定带上夜战能力极强的夜鹰诺克托尔和强壮的比雕皮德里，在财宝镇口与众好友队员道别后，便跟着大力去拯救工程队员们。

这一趟旅行，无论是对大力还是对三个飞行精灵都很不爽，由于三个飞行系精灵都飞在天上，因此大力自己在地上走得非常孤单；空中的三个救助队员为了照顾地上走的大力，而不得不放慢飞行速度，即便是这样，当大力走到比较崎岖的地方，他们还是得原地盘旋等着大力。

大约到了正午时分，大力终于赶到了他所说的伙伴们丢失的地方，结果空中的三个精灵面面相觑——那里哪有什么森林，不过是树木稀疏生长的几座小山，一条很窄的小河在中间流过，而山下河对岸的一小块平底也稀稀疏疏地生长着树木，这顶多是小树林的水平，若说是森林那就实在是过了。

大力怔怔地立在树林外边看着，他忽然糊涂了，而在这时，飞在天上的三个救助队员也飞了下来。“大个子！”汉切卡很没好气地质问大力，“这就是你说的全体工程队员都失踪的森林？”

“是啊！没错……”

“就这么几棵树也叫森林？”

“不，明明有很多树的，还有很多小木屋，我昨天在里面都迷路了，我的兄弟们肯定也迷路了……”

“迷路？”汉切卡面带嘲讽，用翅膀指着稀疏的树林道，“大力先生，你看，我们现在在树林外面，都能看到树林对面的土包，以及流经树林的河流。这么多的地标，你们也能迷路？”

7 搜救进行时



“汉切卡大哥也别动气。”敦厚的比雕皮德里赶紧给打圆场，“毕竟他们是昨天晚上在林子里遭遇意外的……”

“也不全是。”大力努力回想着，“我们昨天刚刚进树林时天还没黑下来……”一边说着，大力一边冲进树林想找他工程队的兄弟们，但根本不用找，正如汉切卡所说，林子里的树木稀疏到站在林子中也可以清楚地看到四周的地步。

“不可能啊！还有，怎么这里都是这么小的树？”大力一边满腹狐疑地嘟囔着，一边对跟进来的皮德里道：“昨天晚上我被那么那么粗的一颗大树给压住了，我后背还有伤呢，你看！”说着把后背给皮德里看，结果皮德里说了一句：“是被藤子拉的吧？”

“怎么说话呢？”大力颇为不满，这时御乌鸦汉切卡和夜鹰诺克托尔都落到了大力旁边，见大力正在跟皮德里发脾气，就问怎么回事，大力道：“昨晚我被一棵三个怪力都合抱不了的巨树压着，我强撑着刨开身子下面的泥土才勉强逃脱出来，这比雕竟然说我后背的伤是被藤子拉的……”

“我们打算来跟你出生入死，开个玩笑没必要反应这么激烈吧。还有皮德里，平常你老实巴交的，怎么在这事情上跟人家开玩笑呢，那么粗的大树压上不是闹着玩的……”汉切卡一边说一边绕到大力身后，看了眼大力身后的伤疤立刻改口：“大力啊，皮德里没说错，你背上的伤真的就那么细的一条，除了藤子拉的，没别的可能了……”

“不可能！”大力辩解。

“什么不可能。”汉切卡把翅膀尖在大力后背细细的一条伤口上方抚摸了一下：“疼么？”然后又在伤口下方蹭了一下：“疼么？”

这下轮到大力傻眼了，因为他的确感知到，背后的伤口真的就是那么一条，而非昨晚被巨木压伤的几乎整个后背：“不会的……昨晚压着我的明明是一棵那么粗的巨树……”

“呵呵，大力先生是不是被吓坏了？”汉切卡冷笑，“被藤子刮一下就这么大反应？我说你的部下们不是被你害死了然后找救助队帮你做个假证明吧？”

“胡说！我们工程队的每个精灵都是我的好兄弟，我怎么可能害他们……”大力气急败坏地差点跳起来。

“汉切卡队长别这么说。”一直沉默的夜鹰诺克托尔说话了，“我看大力的表情无论如何也不像在说谎。大力，你带我们来的位置没错吧，毕竟这种树林在这一带都太多了。”

“绝对没错！林子对面有处悬崖，我记得很清楚。”

三只鸟回头看看树林对面，果然有处刀切般的断崖，看来大力应该没带错路。诺克托尔沉思了一会，道：“既然这样，我猜测，大力他们昨晚是中了幻影术。”

“幻影术？”其他三个精灵几乎齐声发问。

“对，一种用幻影蒙蔽被施术者的幻术，中了幻术后会身处幻象之中，而在其他精灵看来，他只是在做一些不可思议的动作。”

“我还头一次听说呢，难道是超能系的劫匪干的？”汉切卡听得饶有兴趣，“不过超能系精灵对大力工程队那些格斗系的，应该不用玩这种幻影的把戏吧，直接用超能力，大力他们就都完了。”

“不不不。”诺克托尔摇摇头，“超能系精灵是学不会这种本事的，制造幻像是火狐一族、也就是九尾，而且必须是侍奉白阳女神莱西拉姆的圣者后裔才会。除此之外，伊宿的恶狐一族佐罗亚克们据说也是幻象术的高手。”

“到底是怎么回事呀？”

“佐罗亚克在遥远的伊宿，太详细的我不知道，也就听说而已；但火狐一族还是了解的。火狐被传说为白阳女神莱西拉姆的直系后代，其九条尾巴即为莱西拉姆的涡轮形尾所演化并藏有神秘力量，而最为圣洁的几个九尾，则被莱西拉姆挑选为近侍，他们中有些长期受到莱西拉姆的火光照耀而拥有了晴天特性，用光明来照亮世界一切黑暗角落；有的则被莱西拉姆赋予了幻象本领，用幻象来慰藉芸芸众生一些无法企及的愿望。然而毕竟数量很少，所以懂得幻象的九尾，比晴天特性的九尾都要少很多。”

“晴天特性的九尾我听说有精灵见过，但会幻象的……那得多小的几率，能被大力他们这些糙汉碰上？”这些轮到汉切卡陷入沉思了。

“喂喂我说几位老大！”大力着急了，“碰上这种遭瘟的狐狸很值得庆幸么？看看我的弟兄们被那狐狸弄得生死未卜……还是赶快搜寻我的弟兄们吧，哪怕死了也帮找出尸体……”

“好啦好啦，既然是幻象，那么顶多也就是有狐狸恶作剧，还不至于有生命危险。”

“希望如此……”

由于树木稀疏而正午的光线又特别好，因此汉切卡便安排两个部下和大力分头去寻找——反正林子不大彼此又看得见，片刻之后四个家伙就再次碰面，彼此失望地看看，摇摇头。大力沮丧地捂着脸：“我昨天就告诉他们挨个门敲一敲，可他们竟然都不见了……”

“你说的那些房子呢？”汉切卡问。

“怎么没了？唉，不管怎么说，昨天我太不该那么对我的弟兄们了……”大



www.dooland.com

力捂着脸抽泣起来，比雕皮德里拍拍他："别这样，你冷静想想，昨天你们进去的森林，是不是只有现在我们在这片小树林这么大？"

"肯定不是……这位置应该是刚进森林的地方，昨天我们就是在这里看到很多小木屋。"

"再往远处呢。"

"天有点黑，林子也深，看得不大清楚，应该就是森林的深处了。"

林子另一边是一处空地，空地边一条小河流进小树林，河对面是一座山，哪有什么森林……

"难道大力说的那个诡异的森林……只有晚上才能出现？"御乌鸦队长边想边对大伙道，"要不我们等到晚上？"

"别啊，昨晚出的事，等到今晚那还有希望活着么？"

"你急什么？我们又没说干等着。"御乌鸦道，"既然这个小树林我们都找遍了，我们就去林子那边找一找。总之要抓紧行动，皮德里、诺克托尔，我们三个飞到空中，从三个方向在树林外搜寻。"

"那我呢。"大力问。

"你啊，自由行动，多去些树茂草深、我们飞在空中看不到的地方走走，说不定你会救出谁来。"

"好吧……"



8 小力的遭遇

目送三个飞行系精灵飞到高空后，大力独自叹着气，漫无目的地穿过树林，在一片荒草中搜寻起来，虽然是草丛，但这里的草却都长得比大力还高，因此钻进草丛后大力的视线明显受阻。头上是蓝天，四周全是比自己还高的野草，这个时候大力更加感到孤寂，忽然他发现，无论是之前稀疏的树林也好，现在正在钻的草丛也罢，这么久了他竟然没碰到一个居住在这里的精灵，按说这么高的草丛应该有很多精灵栖息才对……正想着，他忽然被一个什么东西绊了一下，踢起来不算硬也不算软，低头一看，竟然是一个小小的腕力，再细看，是自己的弟弟小力！



此时的小力奄奄一息昏迷不醒，大力赶快把小力的嘴掰开，将从行会出发时带来的复活果和桔果塞进小力的嘴里，然后用手顶着小力的下巴把树果给咬开。随着树果的汁液流进小力的肚子里，小力也终于渐渐恢复了气色，又过一会终于苏醒过来，大力心里的一块石头落了地，虽然还不知道其他队员怎么样，但好歹小力醒过来了，自己也算有个亲人留下来……于是便把干粮和水递给小力，让小力就着水把干粮吃下好尽快回复体力。

小力终于可以站起来走动了，但大力不放心，硬是把他举到自己的肩上坐着，一边继续在草丛里找其他队友，小力似乎惊魂未定，但还是不住说"大哥你没事就太好了"。

"你这小子，大哥昨晚是惟一一个从这林子里逃出来的，怎么会有事呢？倒是你，你没事就好。走，找你二哥和别的弟兄们去。"

"二哥和坎特他们要害你啊！"小力几乎用哭腔说出了这句话。

小力告诉大力，昨天晚上他敲过一列门之后就往集合的空地返回，返回时候他发现空地上还没有别的队友回来，就靠着一栋木屋休息，正休息，他听到二力和双柱力王坎特、擎钢力士歌德、挟木小子

提姆三兄弟的声音由远及近传来，就听坎特说："二力啊，你好歹是咱们队的副队长，可老大当着大伙的面那么训斥你，太不给你留面子啦。""这个混蛋，真以为他进化了当队长了就多了不起，坎特，我跟你说个事，这事就咱们几个知道……"

说着话，坎特和二力已经在这栋木屋的另一边靠着坐了下来。二力道："别的队员还没回来，这事我就跟你说，因为我看出来了，虽然你和你弟弟来队里时间晚，但就你们和我是将心比心的哥们。"

"到底什么事啊。"坎特问，虽然很年轻，但进化到最终的双柱力王形态的坎特看起来还是一脸老态。而这时他们都没注意到另一边的小力，小力屏着呼吸听他们说话。

"这个林子前不着村后不着店，你们三个跟我就在这里把大力给……"二力的语气恶狠狠的。

"队副，这可是你亲哥哥啊……"说话的是歌德。

"亲哥哥？这个混蛋当了队长就只认钱了，我们几次差点送命都是他害的。今天他怎么对我们你也看到了，不弄死他，以后你们哥三个怎么死的都不知道！"见坎特三兄弟没回应，二力又说，"把大力弄死，我就是队长，到时候坎特你就是队副，你们哥仨在队里都有好位置，这话我都说出来了，干不干你们给个痛快话！"

"你就不怕我们告诉大力队长？"反问的是坎特。没想到二力哈哈大笑："告诉他？好啊，你看看我大哥是信你们还是信我，说实话，你们告诉之后，我就可以说你们挑拨离间别有用心，到时候你们三个，轻了滚蛋，要是大力告到行会警署那，你们三个就等着坐牢吧！"

"算你狠……说吧，你要我们怎么干。"坎特没有办法了。

"你们三个不是有个大金珠子么……放心，我不要，只是借用下。你们去森林里边把一棵大树给推倒，然后把大金珠子放下面。我这面去告诉大力发现个宝贝，那贪财的混蛋一定会跟我去够，到时我把断木抬起来，等他钻到断木底下时我一松手……"

听着这个可怕的计划，小力吓得呼吸急促起来，这便暴露了自己。二力大喝一声"谁"，小力拔腿就往森林深处跑，挟木小子提姆反应得快，拿着手里的棒子便追了上来，终于，在一片高草密布的草丛中，跑得再无力气的小力被提姆追上了，提姆二话不说抡起粗棒子打在小力的头上……



“你说的是真的？”大力听到这里不由得停了下来。

“是啊，得亏大哥你来救我。”小力委屈得都快哭了。

“男子汉坚强点，要不是遇到你，我还真以为昨晚咱们看到的是幻象。”

“幻象？”

“嗯，来救助的夜猫子说九尾狐狸有很少的一支会这个把戏。但就是遇到幻象，你听到的跟大哥昨晚遭遇的也太一致了。”

“怎么大哥昨天也……”

“没错，大哥昨天真的差点被二力害死，没想到坎特他们兄弟三个也掺合进来了……”大力把昨晚的遭遇告诉了二力，小力终于没忍住哭了起来：“二哥他怎么变成这样了？”

“还不都是钱闹的。”大力痛苦地摇摇头，“咱们兄弟三个从月见山出来，这么多年有苦同享有难同当，来到这财宝镇，虽然没少受行会的窝囊气，但好歹落下脚过上了太平日子，咱们的工程队还越来越有了起色，没想到日子过好了老二的心却跟我越来越远了……”

“小力永远不会这么对待大哥……”

“好弟弟……”大力听到这里，眼泪也止不住流了出来。

正在这时，空中传来了比雕皮德里的呼喊：“大力你原来找到这里来了，快去河边看看吧，我把谁给救出来了！你赶紧多准备些桔果，我还得去寻找别的。”说罢又飞远了。

听到皮德里的话，大力提了提情绪，对肩上的小力道：“听到天上那老比雕说的话了吧？坐好了！”说罢迈开大步冲出草丛，直奔河边跑去。

9 打成一团

皮德里在接受队长汉切卡分开寻找任务后，便在林子外飞翔，这个锐利目光特性的比雕，即使在高空飞行也能清楚地看到地面的一切细节，但是令他奇怪的是，这个有山有水有树林的地方，竟然没有一个精灵在此栖息。终于，他在飞过小河的上方时，发现躺在河中间的二力。由于河水非常浅而二力又靠近岸边仰着，因此没被水淹到，但他左臂仍然抱着一截枯木。皮德里看他额头和脑袋上都在出血，便立刻落下来为他止血并给他口里塞进复活果加桔果，二力这才算活了过来。

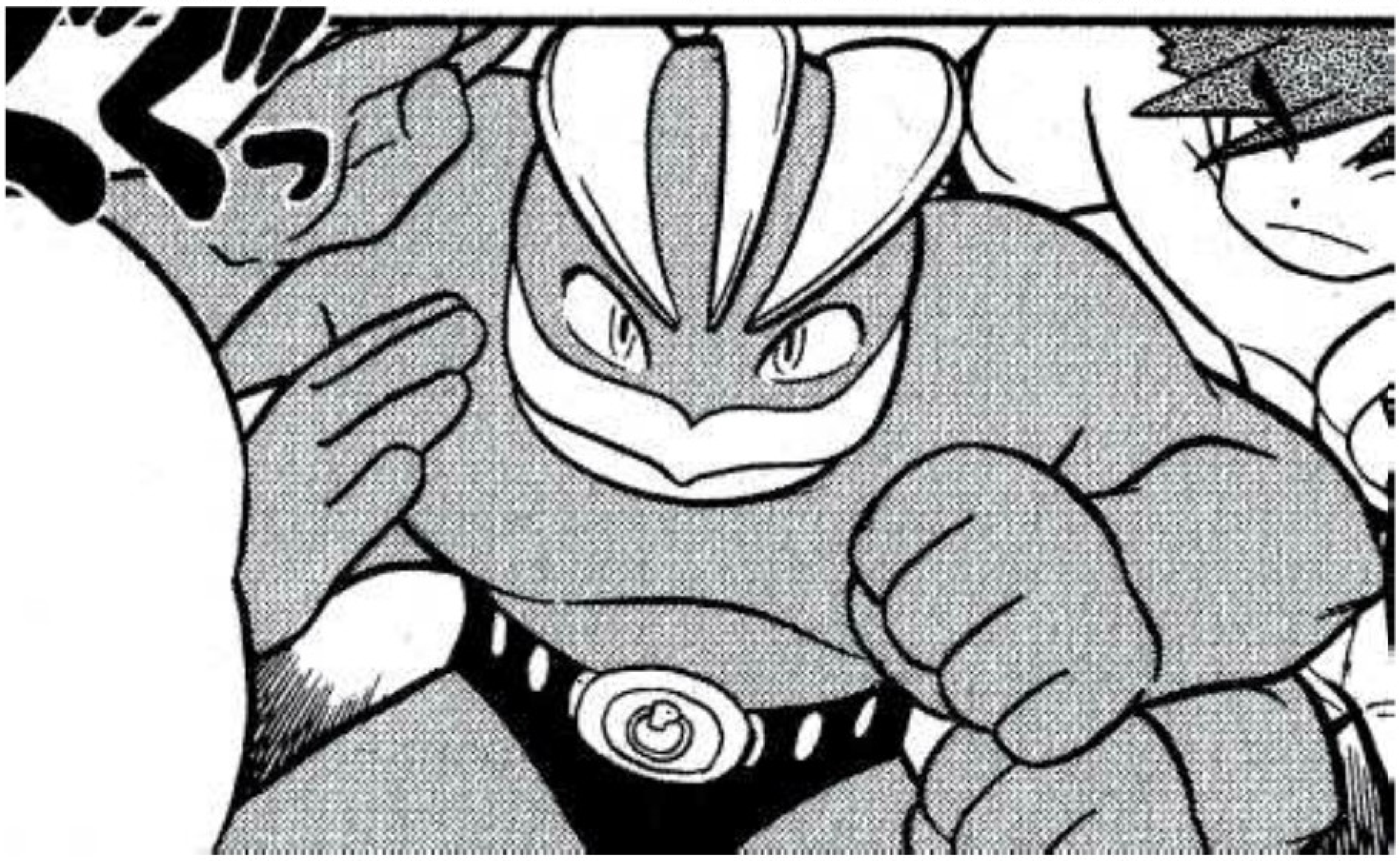
“大哥！三弟！”被皮德里从河里救出的二力此刻正浑身乏力地坐在河边，看到大哥和三弟赶来，不禁喊出了声，起身



朝哥哥和弟弟踉踉跄跄地跑了过来，而大力见是二力则直接张开四条粗壮的胳膊，拿出了摔跤的架势。他没想到的是，二力快到近前的时候，竟然一个箭步窜上来抱住了他。

“哎呀！小子速度挺快啊。”大力嘲笑着，双腿向后重心前倾，轻轻一跳，仗着身高优势，把前胸压在二力的后颈和背上，接着猛地往下一压一躺，借着落地的惯性，将二力牢牢地面朝地给压住了。“二力，你XX的跟我玩阴谋诡计还可以，跟我玩摔跤你还差得远！”

二力本来想和大哥来个拥抱，没想到大哥竟然给来这么一手，想辩解，脸和嘴巴都被牢牢压在地上一句话都说不出来。这时大力用上方的两只手掐着二力的脑袋硬生生地给举了起来，另两只手握成拳头，硕大的拳头噼噼啪啪地砸在二力的前胸、肚子和脸上。“爆裂拳！”打够了，大力蓄足了力气，冲二力面门来个重重一击，二力被打飞出两米多。中了爆裂拳的二力此时晕头转向已经混乱了，口里却不断骂着：“大哥，我替你担心一晚上，你这么对我……”说罢大吼一声，举起双掌交叉劈向大力，无防御特性的大力虽然必定能命中对手，但也没法躲避对方的任何攻击，何况是对方发动上进特性后的重重一击，被二力劈中胸口后，大力就觉得前胸被撕裂开一般疼痛，呕出一口血后，又被二力锁住腋下，二力抓住大哥身子猛地向后倒地，又借着倒地的惯性用腿把大哥踢出去。



大力一个受身让自己稳稳落下后，擦擦嘴角的血：“你小子行啊！会地狱车了。”说着扑上去，举起二力从头顶摔过去，接着跳起来用沉重的身体压上，这一压连二力也吃不住，也被压得喷出血来。

二力再次爬起来，虽然意识依旧混乱，但还是凭借一点点的清醒，猛地窜到大力的近前，一个扫腿把猝不及防的大力给扫倒后，一手揪住大力的腰带，一手掐住大力的脖子，转过身去大喝一声，给大力使出一招过肩摔，大力的体重挨了这么一下受伤不轻，看二力也跳起压了过来，便用四条胳膊撑地，抬起腿踢向下落中的二力的肚子，二力这下被踢得捂肚子直不起腰来。

“你这混蛋，今天你就给我去冥王那解释清楚吧！”大力说着大张开双臂蓄气——这是格斗系的终极大招气合拳，只要蓄力时不被打断，那么就能打出惊天地泣鬼神的重击，此时大力的对手二力正痛苦地捂着肚子呻吟，是用气合拳的最佳时机。

啪，大力的肩膀挨了不算重的一掌，是初级格斗技能手刀，虽然对大力没多少伤害，但这一击却足以让大力的蓄力前功尽弃——原来是一旁的小力中止了他的攻击。

“小力，你干什么！”大力冲小力吼起来

“我看二哥冲我们跑来时不像是要攻

击我们……”小力面对高大的大哥虽然有点害怕，但关系到二哥的生死，他还是站了出来。

“攻击你们？”二力半蹲着勉强抬起头，“大哥，我昨晚要不是怕你出事跟哈里亚那孙子纠缠，我也不能在这河里泡一晚上！还是小力好，二哥昨天没白帮你出头。”

“哈里亚？”大力一怔，“你昨晚往死了弄我，关那死胖子什么事？”

二力正要说什么，却被身后一个瓮声瓮气的声音给抢了先：“你们兄弟真行啊！把我诓进森林里边，你们就都闪了，开玩笑也不带这么过分的吧……啊欠！”说完还打个喷嚏。是超力张手哈里亚，看来这个家伙是感冒了。

“你XX的你还敢回来！”二力听到哈里亚的声音来了精神，冲过去将哈里亚死死抱住。

“喂喂，我说一晚上没见，不用这么热情吧……”哈里亚还以为二力是来打招呼的，没想到二力抱着他高高跳起，在空中猛的翻身，头顶着哈里亚的肚子摔下来，落地的瞬间哈里亚就觉得肚子和后腰受到了双重伤害，哈里亚一个打滚起身揉着后腰：“得亏我胖，换瘦子这一下腰都被你摔断了！昨晚你耍完我，你倒先跟我动手了，来吧！”说着侧着身半蹲下来，



右掌在前、左掌在后，拉开了格斗的架势。二力见此冷笑：“还想给我使个下马威是吧，有种你就再使一次看看。”说着扑向哈里亚。

啪，二力的胸骨下方被哈里亚结结实实地打了一拳：“嘿嘿，别看我胖我笨，但哥可是会子弹拳的。”

“呵呵，终于肯跟我好好打一场了么？”二力揉揉胸口，“钢系的子弹拳打格斗系的很没力气啊，这个你不知道？”他一边说，一边两掌交叉用十字切劈向哈里亚，肥胖高大的哈里亚躲闪不及，但吃了一下重击后不仅没倒，反而张开两个大巴掌狠狠拍向二力的双颊——这是哈里亚的反击，他把二力的伤害双倍奉还回去了。本来就被大力伤得不轻的二力，此时脚下已经站不稳了，哈里亚则一掌又一掌地推打过来，连击了5掌突张后，哈里亚把右掌翻了两翻，顺着二力的双肩横拍一掌，二力就觉得肩骨过电般疼痛继而遍及全身，他被打麻痹了。正尝试尽力活动不听使唤的全身，哈里亚已经来到他近前，将大巴掌握成拳，狠狠地砸在二力脖子两侧——又一股更加痛苦的过电般感觉流遍全身，接着二力的麻痹感终于消失，但接连被大力和哈里亚重创，二力终于倒地不起了。

“你……你竟然把我二哥打昏了！”小力冲上前抱着哈里亚的腿对大哥喊，“大哥，他把二哥打昏了。”

“喂喂喂，我就打这么几下他就不行了……太出乎意料了吧。”哈里亚也喊冤，他以为二力想找茬跟他过过招，就教训教训二力，没想到二力竟然被自己几下打得倒地不起。

“松手！”伴随由远及近的喊声，小力就觉得后脑挨了一拳，是哈里亚的弟弟、幕下力士马库塔，马库塔大喊着：“大力昨晚欺负我，今天你们三个又想合伙欺负我哥？”

“马库塔你先冷静一下，你不觉得事

情……”跟过来的是双柱力王坎特，他的话没说完就被小力打断了：“哈哈，你也终于来了，我二哥被打倒了，你这同伙是跟我大哥低头认错完离开工程队呢？还是像我二哥这么被胖揍一顿离开工程队？”

“别跟他废话！”没等坎特说，大力便扑了上来重重地挥出拳头，坎特用岩石柱子硬生生地接了下来：“老大！你就不能听我说两句么？”

“听你说？等你先赢了我的！”大力二话不说又劈上一掌。

“好吧，就当是咱们工程队里训练了。”坎特闪开后挥起了两个石柱，“虽然我驼背，但我并不比你差！”说罢抡开两个大石柱子跟大力打成了一团。正在这时，被御乌鸦汉切卡救回来的擎钢力士歌德、挟木小子提姆也赶来和坎特一起围攻大力，小力见大哥被围攻也加入了混战，幕下力士马库塔正和小力打在一起，见小力去那边打便也跟过去，混乱中马库塔被歌德的工字钢给抡到了脸，一旁没闹清楚怎么回事的哈里亚见弟弟被打便也进去帮弟弟打架……



汉切卡送回了擎钢力士兄弟本想继续去搜寻失踪的工程队员，刚飞高却发现被救助出来的这些家伙已经打得乱成了一团，便一个俯冲冲到他们中间，使出了大范围的暗之波动，硬生生地把打得失去理智的这群格斗精灵们给停下来。然后对他们怒吼：“你们在干什么！把你们这些家伙一个个救出来容易么？见了面二话不说还打起来了！”

“是二力先打我的。”说话的是哈里亚。

“大力想害死我们！”这个是哈里亚的弟弟、幕下力士马库塔。

“对，他昨天被大力诓骗陷在沼泽里，我要不及时赶到，他现在都死了。”坎特跟着补充。

“胡说！”小力打断了他们的话，“明明是你们兄弟三个要跟着我二哥害死我大哥！”

“放屁！”擎钢力士歌德吼道，“昨天我和弟弟被大力指使着往森林深处探索，就我们兄弟俩，根本没看到你二哥……”

“哈里亚你个混蛋！”刚刚被小力用复活果和桔果救过来的二力，睁开眼第一件事便是扑向哈里亚，被刚刚救助回三个腕力和一个豪力的夜鹰用超能力给停了下来。

“你们这些个笨蛋！”汉切卡斥责道，“你们乱七八糟、七嘴八舌的，说得矛盾重重。这样，反正现在天还没黑，诺克托尔你干脆临时充当一把法官，听听他们到底怎么回事，我和皮德里先去搜寻。不然等我们搜救完了，他们自己该把自己打死了。都死了我们找谁要酬金去？”说罢扇了扇大翅膀，飞上了天空。



未完待续



文/月神兔兔　编/马修

前情提要：就在九曜拿米卡尔鬼束手无策的时候，本该已经被他打倒的红莲又出现在战场上。胜负的天秤将会向哪边倾斜？另一方面，爱丽丝触碰了无缝之门进入了一个神秘的领域，在那里她又取回了自己的最后一段记忆。

吉拉齐的记忆·爱丽丝

我吃惊地看着光芒中的画面，跨越了千年的记忆不停地流回了心里。我终于想起来了，原来我就是那只吉拉齐，我曾经是一只精灵，是天上星辰的化身，被这个美丽的世界吸引，于是从天而降来到这里。跨越了千年之后我又遇见了萨丁，并且和他一起击溃了拉斐特上千人的军队。可是后来呢？我又怎么会变成人类的呢？

画面仍在继续……

后来我们开始流浪，去过许多地方，也打过许多仗。这是一个力量至上的时代，一些强大的灵术师依靠自己的力量奴役着一方人民。我们打败了一些暴君，解放了被奴役的人们，于是我们的追随者就越来越多了。

三年以后，萨丁与他的追随者一起建立了一个国家，取名为“彩虹帝国”，萨丁的七彩六翼成了这个国家力量的象征。

萨丁从不像其他统治者一样奴役人民，他创造了法律，建立了秩序，并且以身作则，向人们传递最纯真的爱。他不仅受到本国国民的拥戴，还有许多志同道合者纷纷从各地前来投奔这位年轻的国王，使彩虹帝国日渐强盛。

但是在这片大陆上还有许许多多的人生活在痛苦中，为解放所有被奴役的人们，为了完成阿尔修斯的嘱托，萨丁决心征服整个大陆。

在他的追随者中不乏强大的四翼灵术师，龙系的齐格、水系的西西莉亚、鬼系的洛克、冰系的西芙，他们被世人称为四天王而名声远播。还有亚伦，他没有多大的战斗力，但却在治国方面展现出非凡的

才华，为萨丁提供着强大的后援。

我作为萨丁的精灵与他一起拼杀在战场上，在友军的眼里我是一颗胜利之星；可是在敌人的眼里，也许我就是一颗带来毁灭的灾星。虽然是为了重建世界的和平，但毕竟夺去的是活生生的人命。每次胜利过后，萨丁总是闷闷不乐，他的感情会直接传到我的心里，不用任何的言语，因为我们的灵魂融合在一起，他快乐我就会快乐，他悲伤我也会悲伤。他自知自己罪孽深重，但为了结束这场长达千年的战乱，他愿意背上所有的罪孽，而这份罪孽，我也与他一起承担。



又过了四个春秋，我们终于统一了大陆，世界又恢复了和平。我们建造了帝都索菲亚，作为统一大陆的象征，我们的心愿也终于完成。然而从我醒来的那一天开始已经过了七年，再过不久我又将陷入长眠，一睡就是千年。好不容易一起完成了心愿，我却又要与萨丁以及这个时代的所有人永别了。

我真的不舍得就这么睡去，因为我和萨丁的灵魂已经融在了一起，我们习惯了拥有彼此，已经离不开对方了。萨丁要娶西芙成为他的王妃，我好羡慕他们，如果我也是人类该有多好？那样我就能永远留在萨丁的身边了。于是我的这份寂寞也传到了萨丁的心里。

萨丁本想效仿阿尔修斯在都城内为我再造一座神坛，让我睡在那里，让帝国世世代代的子民全都将我牢记在心。但是亚伦却对我们说用不着，他有办法把我变成人类。

在征服世界的过程中，我们得到了各国的一些稀奇古怪的秘术，亚伦派人潜心研究，发现其中就有一种秘术能让精灵转生成为人类。他形容这种秘术的原理其实并不复杂，精灵本身就是以灵魂的形式存在于灵术师体内的，只要将这种灵魂注入刚怀胎的母亲腹中，就能让精灵转生成人了。由于转生后的孩子能保留前世所拥有的精灵力，所以一直作为一种量产灵术师的方法被用于军事。但是这种方法还存在一个缺陷，就是转生后的精灵无法继承前世的记忆，这样的转生对我们来说并没有意义。不过另一个国家还有一种秘术是将记忆提取并且保存，在任何时候都可以归还到身体里，甚至还能实现记忆的转移。如果将这两种秘术结合起来，等到转生并且成年之后再将保存的记忆归还体内，这样不就可以实现完美的转生了吗？

我和萨丁都乐坏了，没想到竟然还有这么神奇的方法存在。虽然不能保证成功，但我愿意试一试，即使放弃星辰般近乎永恒的生命，即使要像人类一样拥有生老病死，我也希望与萨丁一起走完短暂的一生。于是萨丁跟我约好了，等我转生并且长大成人后，他就会像迎娶西芙那样也迎娶我成为他的王妃。

最后剩下的问题就是要请谁来成为我的父母借腹生子。新婚不久的亚伦欣然地接受了这个任务，因为这样一来他就能成为国王的岳父，这是多么荣幸的事啊。

光芒消失了，我作为吉拉齐的记忆就此落幕。时隔千年，我终于完成了完美的转生，带着我还是一只精灵时的记忆再次来到了人间。可是这个过程也太漫长了吧。后来究竟又发生了什么？成为我父亲的亚伦为什么会与萨丁反目成仇了呢？



四叶姐姐和苍雪也都与我怀着同样的疑问，虽然记忆的画面只是在她们眼前快速闪过，但至少也让她们大致了解了我的过去。我们又将目光转向另一颗水晶球，那颗水晶球与这个奇妙的空间一样流动着七彩的虹光，就和萨丁羽翼的颜色一样。那一定是萨丁留下的吧，也许它将为我解开最后的疑问。

我将手伸向那颗水晶球，萨丁那个带着磁性的嗓音立刻传到了我的耳朵里，他在对我说：“海佳代，对不起……”

七彩的水晶球·萨丁

海佳代，不，吉拉齐，当你看到这段记忆的时候应该已经是千年之后了吧。我不知该怎么向你道歉，因为我实在太笨，竟然被亚伦给骗了。当他煽动民众并利用你的力量向我发起挑战的时候，我才醒悟到，原来这是他早就预谋好的结局。

那天，你倒在我的面前，我发疯般喊着你的名字，但你却再也没有醒来。我愤怒地望向亚伦，用超能力将他一把拽到了面前。那时他组建的反抗军已经溃不成军了，他放弃了抵抗，脸上并没有恐惧，只剩下一脸的怨念。我真不敢相信这个曾经的胆小鬼居然敢做出这么大胆的事来。

我问他为什么要这么做，他说：“因为我不甘心，我们从小一起长大，可你却总比我幸运。你从阿尔修斯那里得到了力量，我却什么都没有。你和你的四天王一起名声远播，今后恐怕也会千古留名，而我却一直做着你们的幕后英雄，恐怕几百年后便会被历史遗忘。最可恨的是，明明是我先喜欢上西芙的，可是最后却被你抢了去。”

他的话真让我揪心，原来他从那么早开始就已经在嫉恨我了，为此他处心积虑想办法来对付我，这才想到了让你作为他的女儿转生，然后从小向你灌输要恨我、要你与我为敌。他还骗我说必须等到你成年之后才能将记忆还给你，在此之前绝对不能让你接近记忆的水晶球，否则幼小的身体将无法承受庞大的记忆，其实这只不过是为了让你的力量充分觉醒而争取时间。我不忍心看着那些战败国的国民流离失所，于是调派人手和物资让他负责帮助他们重建家园。而他却摆着施恩者的嘴脸利用我交给他的东西去笼络人心，反而煽动那些人起来反抗我。他甚至算好我会因为不忍心对你下手而败给你，这样他就可以如愿以偿地战胜我，夺取我拥有的一切。可是最终我却在看见西芙将要被你杀死的那一刻忍不住冲动而错手杀了你。

“你错了亚伦。”西芙在一旁捂着伤口吃力地对他说，“萨丁比你多的绝对不只是幸运，如果把萨丁换成你，他绝对不会想到要恨你，这就是你和萨丁的差距，所以你永远也不可能成为萨丁。”

于是战争以亚伦的失败而告终了。那时你还一息尚存，但是你的胸膛已经被我洞穿，任凭再好的医生也回天乏术了。摸着你冰冷的身体，我下定决心对西芙说：“我对不起她，所以我一定要救她。”

“怎样才能救她？”她问我。

我说：“有一种精灵的技能叫作新月之舞，它具有起死回生的神力。多亏了阿尔修斯给我的力量，我几乎能用任何属性的技能，所以虽然从来没有试过，但我想我一定能用。”

“新月之舞？那不是要将自己的生命力作为代价的技能吗？用了那个你岂不是就会……”

我点了点头，“是的，我会死，但只有这样才能弥补我的过错。”

她很难过，却还是把泪水咽了回去，什么也没有说，因为她知道自己阻止不了我。我只能对她说：“对不起，请帮我照顾好我们的孩子。”

新月之舞几乎耗尽了我所有的生命力，我知道自己将不久于人世，但你却仍然没有醒来。你的伤口已经痊愈，生命已无大碍，但是无论我怎么呼唤你，你始终不肯睁开眼睛。这时我才明白，因为你的灵魂仍然是吉拉齐，临近死亡的昏迷使你又重新陷入了长眠，恐怕这一睡又要等上千年。但你的肉体已经是人类了，在醒来之前你就会慢慢老去、渐渐地失去生命，根本等不上千年。

于是在我生命的最后几天里，我带着你和西芙一起回到了树海，回到了你曾经长眠过的那座神殿。星叶城只剩下一片废墟，丛林一族毁灭后这里已经了无人烟。在那里我找到了九尾的族群，我认得那只领头的九尾，它就是当年跟随着法尔坎的精灵。法尔坎死后，它变回野生精灵回到了树海里。



我将你的肉体封印在水晶柱里，这个封印能使你在千年的岁月里不会老去。但是这个封印很脆弱，只要感受到人类的体温就会被立刻化解，因此我才选择了这片人迹罕至的树海。我拜托九尾，请它们一族世世代代守护着你，让它们在树海里布下迷阵，用幻术引开偶尔闯入的人类。等到千年之后，九曜之星再次汇聚之时，它们的子孙就会请来人类，帮你解除封印。那时你将会再次苏醒。

我把储存你记忆的水晶球留在了索菲亚城里，在这里建造了一间没有缝隙的房间，并且设置了一层足以排斥一切外力的神秘守护，只有你才能打开那扇无缝之门来到这里。我还将我的记忆残片也一并存放在这里，只要你来到附近，就会听见我的呼唤。

我能为你做的就只有这些了，但愿我留下的记忆在千年后能与你重聚。

我躺在西芙的怀里，看着她眼里闪烁的冰晶，看着你沉睡在水晶柱里的身影，渐渐地闭上了眼睛。很可惜我最终还是没

能陪你们走完一生，我对不起你，也对不起西芙。

米嘉贺的东宅！

眼看着米卡尔鬼迅速膨胀，所有的攻击都对它无效，九曜和他身后的战士们都不知所措了。就在这时红莲出现在战场上，谁都知道他是米嘉贺身边最得力的干将，他的出现足以改变战局。

“不用费力攻击了。”红莲说道，“任何攻击都对它无效，那个米卡尔鬼是恶系鬼系的双重属性，并且被植入了最最稀有的神奇护符特性，它可以免疫任何属性的攻击。所以要打败它就只有先破除它的特性。”

米嘉贺以为自己听错了，这个他最信任的学生居然帮敌人点破了米卡尔鬼身上隐藏的玄机。这只米卡尔鬼与其他改造精灵不同，如果是进行隐性基因激活的话，那么得到的应该是穿透特性，然而它的特性却是诡异的神奇护符，能使一切不克制自己的属性攻击无效，用在无属性弱点的米卡尔鬼身上就变成了对全属性的免疫。这是另一种更复杂的技术，是将不同的特性基因强行植入精灵体内，由于培养这种基因的难度极大，以至于在上千次的试验中只找到这么一例成功的胚胎，于是便被用在了米嘉贺最后的王牌身上。

但是再厉害的特性只要被揭穿了就总有办法对付。现在米嘉贺的阵营已经完全被包围，要在帝都守军的精灵中挑几只会胃液的来消除它的特性简直轻而易举。

“红莲你竟然背叛我！”米嘉贺的语气显得难以置信。

红莲想起了刚才败给九曜时的场景，他被血翼飞龙击倒在地，卢卡里奥也已经倒下并且回到了精灵球里。他和九曜的实力本来就不相伯仲，现在对方有一只强大的龙族精灵支援，他根本没有胜算。在这胜负已定的时刻，九曜却并没有继续攻击，他收起血翼飞龙转身离去，只对红莲丢下一句话：“父王没做好的，我会偿还。”

红莲呆滞住了，他好不容易建立起的要杀死九曜的决心完全崩塌了。他在思考这场政变究竟还有什么意义？

“大人，快停手吧，这场政变已经没有意义了！”红莲大声喊道。

“怎么可能没有意义？你忘记在依若发生的悲剧了？你忘记亚瑞斯是怎么被屠城的了？”

“可是这些所作所为的始作俑者不是已经被你杀死了吗？九曜他并不是你想象中那样的坏人，如果由他来继承王位的话，一定可以改变这个国家。”

红莲把他刚才潜入王城时看见的情景都告诉了米嘉贺，米嘉贺突然觉得自己的世界好像被颠覆了一样。他做了那么多的努力策划这场政变，想要拯救这个腐朽的国家，可却在快要成功的时候被他最信任的弟子给否定了。这让他怎么接受得了？

“米嘉贺，我向你保证，只要你停止这场无意义的战争，我可以不追究你的责任，毕竟你的所作所为也都是为了这个国家。”九曜大声说道。

米嘉贺摇了摇头：“不追究责任？你果然很天真啊，以为这是小孩子过家家吗？不可能的！已经有那么多人为这场战争付出了生命，绝对不可能当什么都没发生过的。不管红莲说的是否属实，我只知道现在离我们的理想已经只有一步之遥了，我不会停下脚步，如果你也有决心来改变这个国家的话，那就踩着我的尸体过去吧。”

米卡尔鬼还在涨大，压迫感变得越来越强了。九曜赶紧命令带着毒系精灵的灵术师上前来用胃液清除米卡尔鬼的特性。

紫色黏稠的液体撞上了那堵看不见的墙，随后就好像将那堵墙溶解了似的，渗透进了米卡尔鬼那张扭曲的怪脸。

“太好了，成功了！”九曜紧跟着冲了上去，举起黑色的光球推进了那张怪脸。果然，神奇护符消失了，九曜的攻击终于奏效，紫色的火焰在疯狂地颤抖，怪脸变得更加扭曲。

然而米嘉贺的嘴角却仍然留着深沉的笑，显然还没有被逼上绝境。

突然，一条螺旋的波纹从米卡尔鬼的身上扩散开来，顿时所有帝都守军的战士包括红莲和九曜在内全都感到了一股钻心的疼痛。九曜捂着肚子蹲在地上，仿佛刚才被击中的不是米卡尔鬼而是他自己。这是什么技能？怎么会这么诡异？



“这招叫作分担痛苦，能够把自己受到的伤害分给对手。”米嘉贺笑着说道。

分担痛苦？好可恶的技能啊，这样岂不是无论怎么打都等于是在打自己吗？除非能把对方一举击倒——等等，分担痛苦不是对单体的吗？为什么能够造成这么大范围的伤害？

“问得好。你知道这只米卡尔鬼是怎么做成的吗？”米嘉贺反问道。

“做成的？你说这个精灵是人造的吗？”

“算是吧。”米嘉贺点头道，“它不同于普通的鬼系精灵，通常鬼系精灵都是由一个人或一只精灵的怨灵形成的，但是米卡尔鬼不同，它的本体是底部的那颗曜石，通过曜石收集人类的灵魂，至少要收集到30个灵魂才能形成米卡尔鬼，而且上不封顶。收集到的怨灵越多它的能力就会变得越强。它是众多死者怨灵的集合体。”

“那么这只米卡尔鬼究竟集合了多少死者的灵魂？”米嘉贺对着九曜迷惑的眼神伸出手指，将数字一个个比划给他看，“九千三百二十一，直到这只米卡尔鬼彻底成形为止，我们一共收集到了九千三百二十一个亡魂。所以它要比一般的鬼系精灵强得多，它的技能自然也能发挥更强的功效。”

“九千三百二十一？”九曜不敢相信自己的耳朵，“为了制造这只精灵，你们竟然杀了那么多人！”

“我们杀的？”米嘉贺有些哭笑不得，“年轻人啊，你太有想象力了吧。你知道吗？每当听说哪里发生暴动，你父王派人前去镇压的时候，我米嘉贺总是跟在后面，尽力阻止他们大开杀戒。若是我不加以阻拦的话，恐怕现在这块曜石里收集到的亡魂会远远超过这个数。”

红莲也在一旁点头，“是的，若不是米嘉贺大人在战场上阻止杀戮的话，恐怕我和四叶现在也已经在这块曜石里了。”

九曜整个人都僵住了，他想起了那份有关亚瑞斯暴动的公文——亚瑞斯的暴动现已平息，暴民都已就地正法——这么说来现在在他面前与他战斗的就是那些被他父王残杀的亡魂？现在再看那张扭曲的怪脸，简直就好像千百个无辜的亡灵聚在一起哭泣。

“我没有权利驳回你父王下达的镇压命令，我只能亲自奔波各地，靠着自

己的威望来劝施暴者减少杀戮，尽管如此我还是能力有限。于是我只能将这些被残害者的灵魂留在这颗曜石里，让他们亲手来向你们复仇，让你们也一起来分担他们的痛苦。”

米嘉贺的话音刚落，从米卡尔鬼体内突然窜出了无数白色透明的鬼魂朝着帝都守军战士们扑来，穿过了他们的身体。战士们一个个栽倒在地，好像灵魂被抽去了一样。

“在战斗中米卡尔鬼还能进一步依靠吸收亡灵来增强实力，现在这个战场上充满了亡灵，使它的实力成倍增长。强到一定程度后，它甚至还能够使用怨念将活人的灵魂也一并抽去。”

九曜回头看向后方，除了他与红莲之外，只剩下部分较强的双翼灵术师还没有倒下。而米卡尔鬼却变得越来越大，似乎已经无法招架了。他绝望地看着眼前的怪物——这就是王室造下的孽，而他们将因这股庞大的怨念而覆灭。

米嘉贺的东宅2

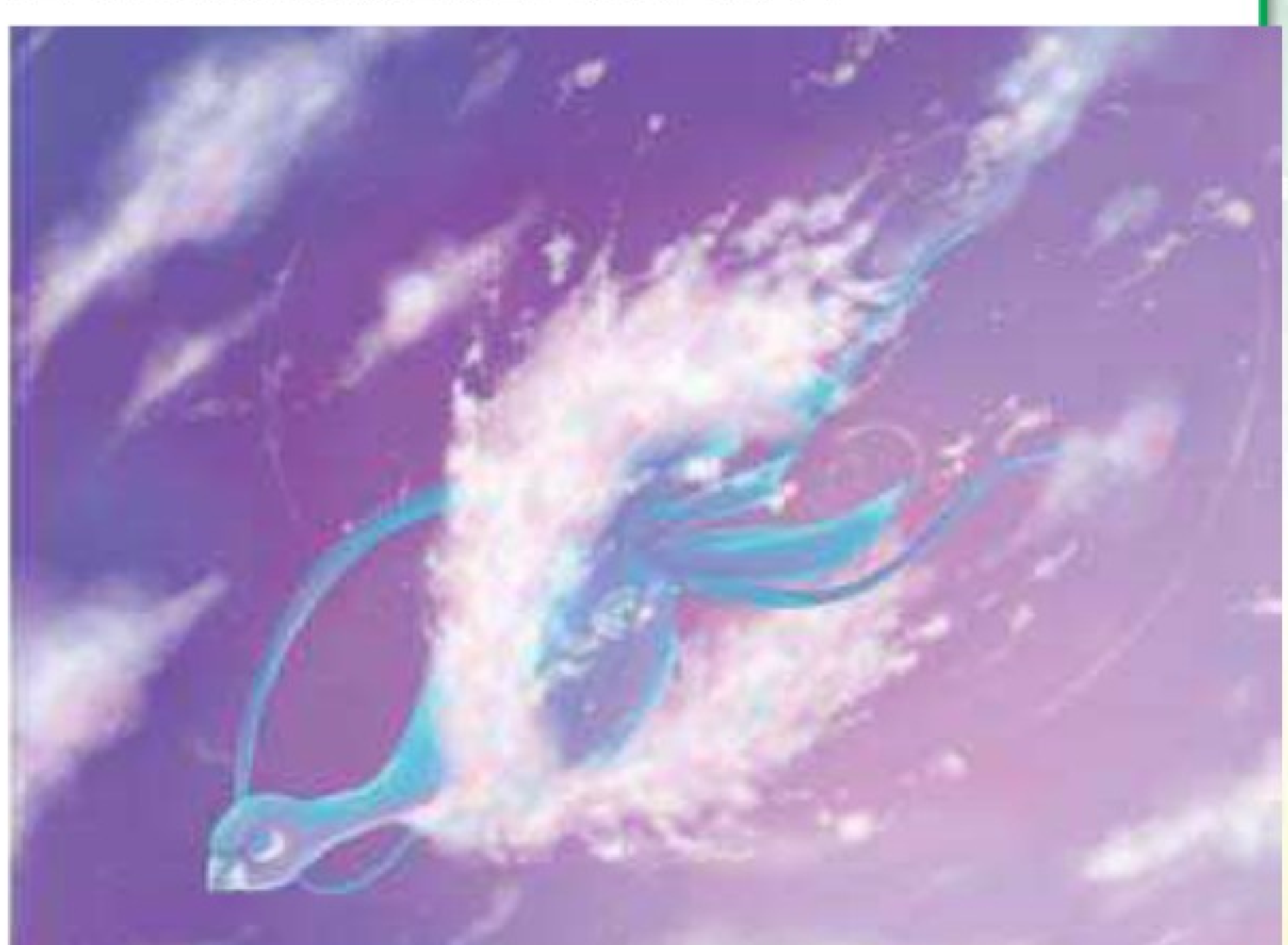
一团熊熊的烈火喷涌而来，灼烧起了米卡尔鬼的身体。“别愣着，快点一起进攻。”红莲一边放射着火焰，一边朝九曜大声地喊。九曜重新振作起来，也举起黑色光球朝米卡尔鬼再次攻去，与红莲形成左右夹攻。同时，血翼飞龙挥动着巨大的羽翼用龙爪从上空猛攻。剩下的灵术师和他们的精灵也都各显神通，从正面一齐进攻。所有人都竭尽了全力，这是赌上胜负的一击，必须在被它使用下一个分担痛苦之前一举将它干掉。

米卡尔鬼发出了痛苦的哀号，就好像无数亡灵正在哭泣。顿时，那张似笑非笑、似哭非哭的怪脸变了样，变得愤怒、暴躁、发狂。从米卡尔鬼的周围闪起了一圈黄绿色的光环，将所有人都震飞了。接着它又在身前聚集起了紫色的光球，使众人看得目瞪口呆，那个巨大的光球居然是鬼系的影球，这影球也太大了吧！

但他们猜错了，那个紫色光球并非影球，而是一口发射影球的炮台。无数影球从那口炮台里迸出，像雨点一样密密麻麻地扫射过来。又有许多战士被击倒在地，他们的灵魂也立刻被米卡尔鬼抽了去。红莲奋力地用火焰抵挡着，九曜没有那样大范围的技能，只能一个劲地快速后退闪躲。好在他的恶系属性能够抵抗鬼系，偶尔被一两颗影球打中还不至于要了他的命。可是那些影球实在太多了，也不知什么时候才会放完，这样下去迟早会被干掉的。

米嘉贺得意地笑着，看来这场战斗胜负已分，帝国的历史将画上句号。

可是下一个瞬间，他的笑容僵住了。在一片影球的弹幕中，突然闪起了无数银白色的光刃，将所有的影球在瞬间全都击碎了。米嘉贺吃惊地望向空中，看见漆黑的夜空中苍雪驾着云翅龙俯冲过来，身后坐着的是四叶和她认来的那个妹妹。令米嘉贺难以置信的是，那个他并没有过多在意的女孩身后竟然闪动着双色的六翼——这个女孩竟然会是六翼灵术师！



他还来不及惊讶，一道更大的银色光刃又从爱丽丝手中飞出，“轰”的一声将

米卡尔鬼打翻在地。随后三个女孩一同落在米卡尔鬼身旁，在它还没来得及反击之前，苍雪立刻放出一股寒流将它的整个身体给冰封了。

局势在瞬间被扭转，四叶对着米嘉贺和九曜大喊：“你们都给我住手！不要再打了！”这下米嘉贺被彻底孤立了，也许对他来说四叶这个女儿就是他的整个世界，而现在，整个世界都在与他为敌。

那个瞬间他回忆起了十八年前的往事。那时他作为帝国驻军的军官在依若任职，这可不是什么好差事，因为依若是个偏远而贫穷的海边小镇，被踢来这里就相当于在仕途之路上被渐渐遗忘。他有着满腔的热血想要干一番大事，但在这黑暗的世道里他始终都不得志，最终自暴自弃。

镇上的酒场成了他最常去的地方，他每天借酒消愁，郁郁寡欢。就在这段最颓废的时光里，他遇见了那个改变他一生的女孩。那个女孩美得惊若天人，使他怀疑自己是否还身在人间，他开始觉得原来在这个该死的偏远小镇也会有好事发生。于是他利用职务之便接近那个女孩，想与她成就一夜之欢，却不料竟然遭到拒绝。一时的冲动使他做出了连自己都不敢相信的傻事。

事后他后悔不已，他觉得自己简直就是禽兽不如。仗势欺人是他最看不惯的，然而现在却可悲地成为了他自己。最终他幡然醒悟，决定不再自暴自弃。他努力地沿着仕途之路不断攀登，决心靠自己的力量去改变这个腐朽的帝国，为自己赎罪。

十年后他已经是名声显赫的权臣了，当听说依若发生暴动、国王下令镇压的时候，他想起了十年前那个被他伤害过的女孩。他没脸再去见她，但却不忍心就这样让她死去。于是他跟随一同前往，在镇民举手投降的时候阻止了屠杀。

当他在那里见到四叶的时候，十年前那个令他神魂颠倒的女孩的面容仿佛又浮现在眼前。尽管衣衫褴褛满面土灰，却无法掩盖住这个小女孩的美丽。

“小妹妹，你的妈妈呢？”他俯下身来问道。

“被那些坏蛋给逼死了。”红莲替她回答。

“那么，她的父亲呢？”

“她没有父亲。”

那一刻他的表情还算平静，心里却在翻江倒海。原来当年那个女孩已经不在人世，他已经再也没有机会向她赎罪了。现在他能做的就只有好好照顾她的女儿，并且继续努力改变这个国家，把一个充满爱的世界送给她。

米嘉贺的东宅3

“义父，不要再打了。”四叶朝他喊道，世界上绝对不存在第二个声音能够让他这么心软。只有他自己心里明白，他根本就不是什么义父，而是亲爹！四叶是他在这个世界上惟一的亲人。

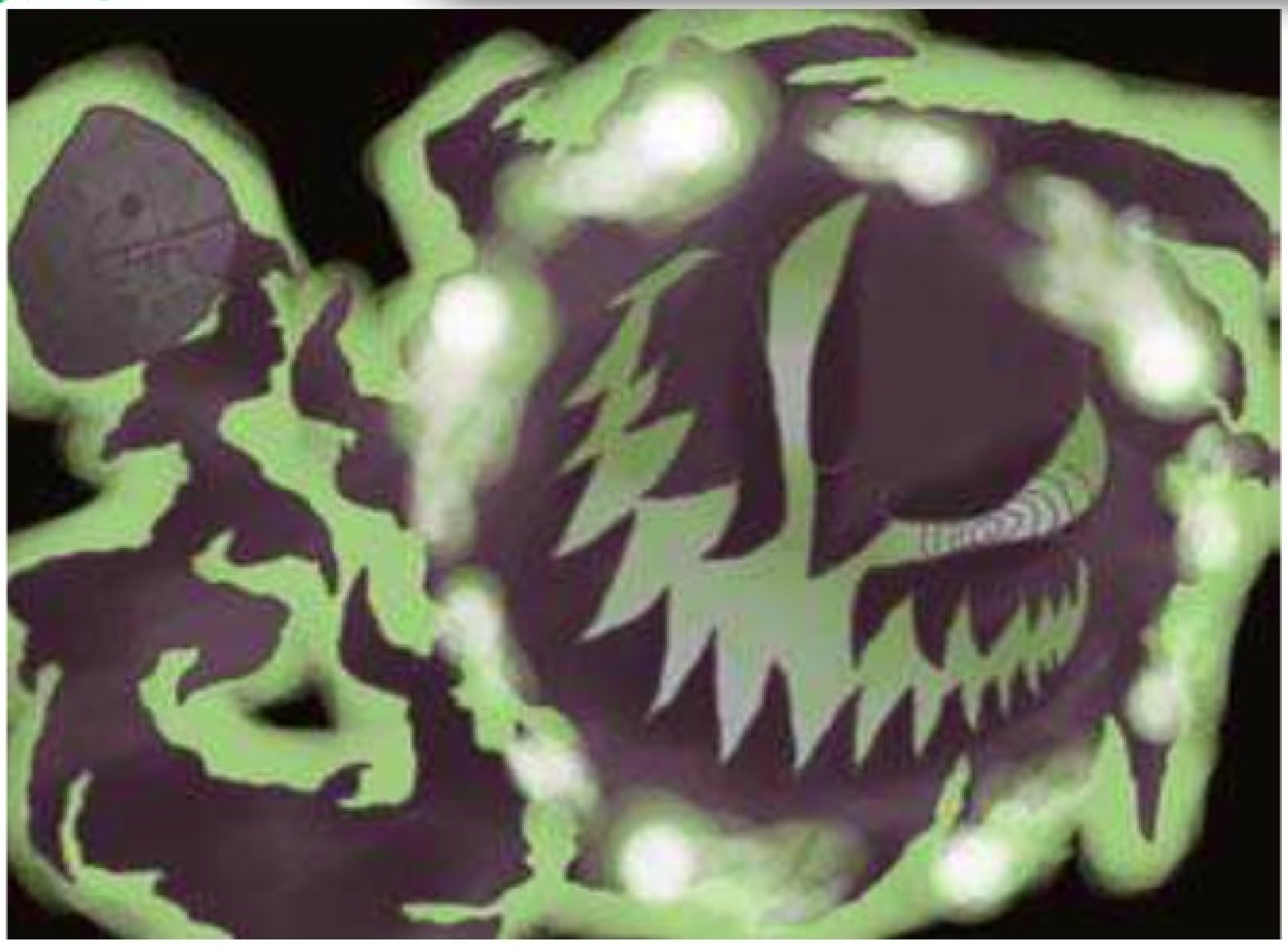
米嘉贺顿时失去了战意，既然四叶这么要求，那就停手吧。

可就在这时，封住米卡尔鬼的冰冻碎裂了。米卡尔鬼又挺起了身子，准备再次攻击。

“停手吧，米卡尔鬼！”米嘉贺举起了精灵球想把它收回来，却突然发现精灵球竟然失灵了。怎么回事？是因为吸收了过多的灵魂，使力量太过庞大，以至于精灵球已经无法容纳了吗？

米卡尔鬼彻底失控了，它表情狂暴，并且不分敌我了。这次就连米嘉贺阵营里剩余的战士也都被它抽去了魂魄，一个接一个地倒在了地上。

“米卡尔鬼，快停下！”米嘉贺再次



的身旁对着大家说道，“让我们团结起来，集合大家的力量将它消灭。”爱丽丝点了点头，放出了达库莱。红莲、苍雪、九曜、爱丽丝、地狱犬、云翅龙、血翼飞龙、达库莱，这是现在能够集结的所有战力，所有的攻击从八个方向朝着米卡尔鬼猛扑过去，这将是决定胜负的一刻。

轰的一声巨响，整个帝都仿佛都在颤抖。居民们躲在地窖里，抱着头心惊胆战，附近的野生精灵也全都乱作一团。这一击惊天动地，米卡尔鬼再次痛苦地哀嚎。

但是还不够！它又再次释放出了螺旋的波纹，爱丽丝顿时感到浑身剧烈地疼痛，九曜、红莲还有苍雪也全都痛苦地倒在地上，米卡尔鬼似乎又恢复了活力，痛苦被平分，决胜的一击化为泡影。

怎么办？如果他们在这里倒下，这将会成为一场浩劫，米卡尔鬼会杀了索菲亚城里所有的人。而且没有人知道它什么时候才会停下，这场灾难将很可能席卷整个大陆。因腐朽的统治而凝聚的怨念将会毁灭整个世界。

怎么会这样？好不容易从洪荒的战乱时代中拯救出的世界，现在又要毁灭了吗？面对着强大的米卡尔鬼，爱丽丝不知所措，没想到人类的怨念累积起来竟然会强到这种程度。怎么办？究竟要怎样才能战胜它？她告诉自己一定要振作起来，因为这里就属她最强，如果她也倒下了，那就真的再也没有人能对付这只怪物了。

就在这时，九曜站起身来展开双臂挡在她面前，准备继续战斗。她心头一颤，发现这个动作似曾相识。一千年前的萨丁就是这样面对着拉斐特上千人的军队挡在她面前的。明明是她比他更强，可他却偏要挺身而出将她保护在身后。

又是一道黑色的波纹从米卡尔鬼周围

喊道，可是米卡尔鬼却完全不听他的，身前的影球已经蓄势待发，而且被瞄准的不是别人，正是他的亲生女儿四叶。

“四叶！”“四叶姐姐！”红莲和爱丽丝同时惊叫着想要冲过去保护她，可是有一个身影动得比他们更快。米嘉贺奋不顾身地挡在了四叶的面前，此时他的脑子里已经装不下别的了，唯有全力保护自己心爱的女儿不受伤害。影球重重地砸在他的背上，他疼痛难忍，顿时晕厥过去。

四叶赶紧托住米嘉贺倒下的身体，眼眶湿润了起来。她跳出来想要阻止这场争斗，本想不让任何人受到伤害，可是最终她的义父还是为了保护她而受了重伤。

米卡尔鬼还想继续进攻，红莲和爱丽丝赶紧发动火焰和光刃将它逼退。“这里太危险了，快带你义父离开。”红莲对四叶喊道。四叶点了点头，从袖管里伸出数跟藤条托住米嘉贺的身体，将他带离了战场。

既然米嘉贺已经不在了，那么现在惟一要做的就只剩下将米卡尔鬼打倒了。但这显然并不容易，米卡尔鬼吸收了太多的灵魂，特别是吸收了那些灵术师的灵魂之后已经变得难以想象的强大。就连爱丽丝刚才的奋力一击，也没有对它造成多大的伤害。

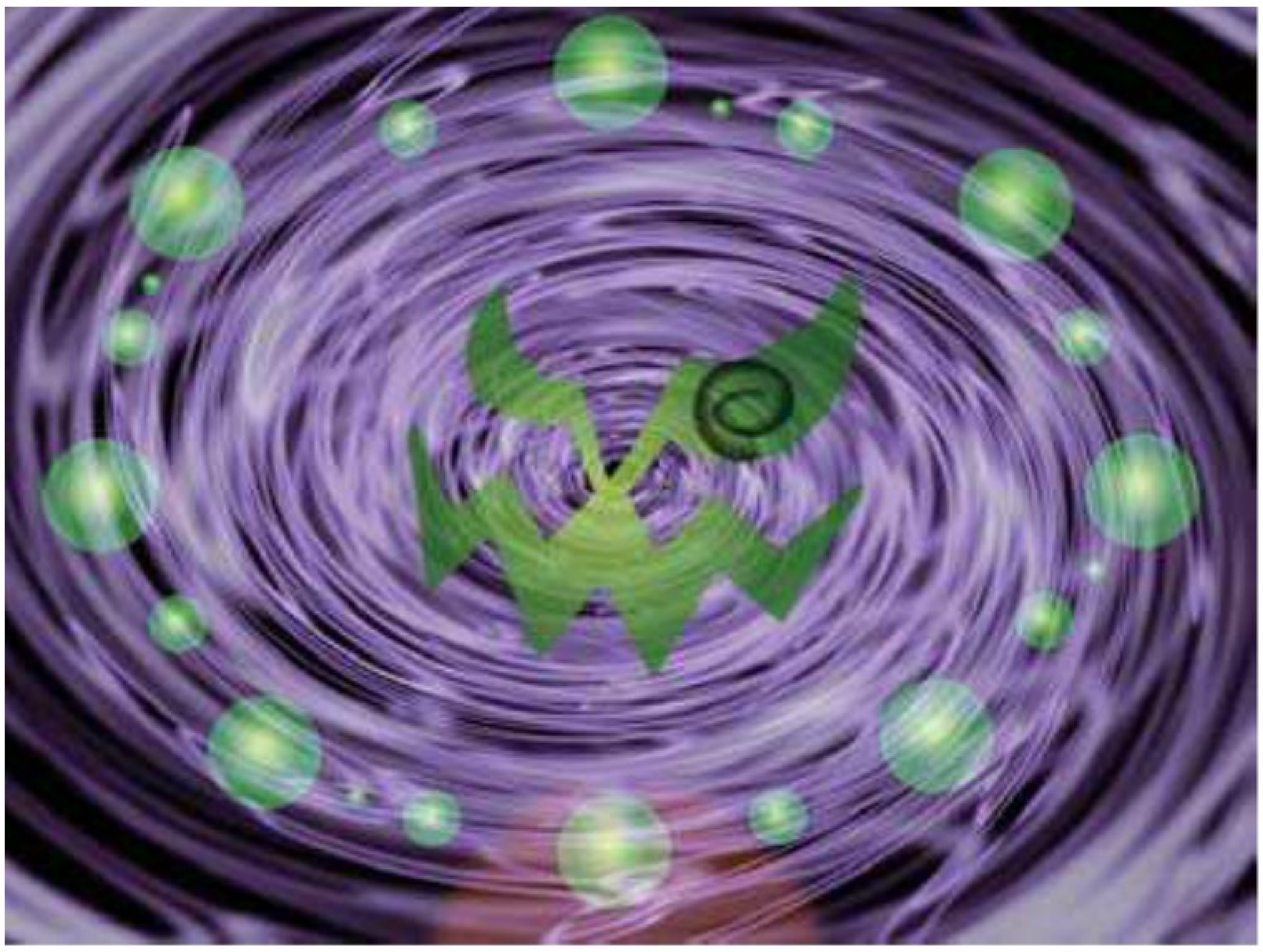
“再来一次集中攻击吧。”九曜带着磁性的嗓音出现在耳边，他走到爱丽丝

扩散开来，把所有人都震飞了。这次是它的大招恶之波动，红莲和苍雪倒在一旁，几乎已经站不起来了。九曜由于能够抵抗邪恶系所以勉强还撑得住，他又站了起来，却被爱丽丝一把拉住了。

“小美女，你干什么？快放手，我还能……”话才说到一半，爱丽丝突然扑了上来，搂住他的脖子，给了他一个深深的吻。没有任何的防备，在这个战场的中央，谁都没有想到竟然会出现这样的一幕，倒在一旁的红莲和苍雪全都看傻了眼。

达库莱顺着这神圣的仪式流进了九曜的体内，仿佛将爱丽丝的所有感情和记忆全都化作梦境传到了他的脑海里。他看见了她的过去，看见了吉拉齐，看见了海佳代，看见了她所有的故事。还有萨丁的记忆残片，萨丁对她的思念和感情仿佛真实的记忆一般，深深地刻在了九曜的心里。一时间，他甚至搞不清自己到底是九曜还是萨丁了，他看着眼前的爱丽丝，顿时感到好像自己是隔着千年的时空专程来到这个时代与她重聚的。

“太好了海佳代，不，吉拉齐，我终于又见到你了。”他的眼中顿时滚下了两排泪水，身后突然闪起了耀眼的光辉。红莲和苍雪都感到眼前的场景简直就像梦幻一般不真实，他们看见九曜的身后居然展开了七彩的六翼！



这是奇迹的一刻，现在站在爱丽丝眼前的就好像是萨丁本人。通过记忆的残片，他的力量竟然又在九曜的体内复苏了。九曜看着自己的双手兴奋不已，太好了，这下终于有办法对付那只怪物了！

时隔千年，他们又再次携手为拯救世界而战。面对咆哮着的米卡尔鬼，九曜举起右手，上空顿时出现了数颗巨大的陨石，就像熔岩般灼烧着。他一挥手，熔岩群便朝着米卡尔鬼飞坠而去，爆出惊天动地的轰鸣，那是龙系大招流星群。同时在炸裂的火焰中又出现了无数条银色的光刃，疯狂地切割着米卡尔鬼的身体，米卡尔鬼发出了更大的哀嚎声，那是爱丽丝用毁灭之愿的全力一击。

还没有结束，不能给它喘息的机会，九曜飞身向米卡尔鬼冲去，手中举着的是一颗巨大的黑色光球。这颗黑色光球与他平时使用的截然不同，球中闪耀着的是时空的漩涡，是生死的轮回，是宇宙最初的混沌。他将那团无尽的黑暗推进了米卡尔鬼的怪脸，那张膨胀着的怪脸就像被卷入漩涡般扭曲了起来，白色透明的灵魂从它体内被挤了出来四散而去，怪脸被吸进了漩涡里消失了，仿佛一切回归最初，地上只剩下一颗已经失去能量的曜石。

终于结束了，九曜浑身脱力般地跪倒在地，长长地舒了一口气。刚才他用的是堪称最强技能的审判之石。

尾声

朝阳从地平线上升起，大陆又恢复了光明。战斗终于结束，被吸走的灵魂又飘回了战士们的身体，他们渐渐地都醒了过来。尽管如此，还是有许多人在这场战争中付出了生命。整个帝都近乎瘫痪，但也许这正是百废待兴，预示着一个新时代的到来。

九曜立刻下令救治伤员，收拾残局。米嘉贺虽然受了重伤，但生命并没有危险，加上四叶的悉心照料使他不久后便恢复了知觉。比较严重的是阎罗，当时四叶她们还以为他已经被炸死了，但由于他是鬼系的灵术师，所以大爆炸对他几乎造不成伤害，他只是被炸坍的屋顶给掩埋了，因此受了致命伤，但经过及时的抢救，现在也逐渐恢复了生命体征。

九曜释放了被米嘉贺控制住的王公贵族。他心想，你们这些贪官，今天先放了你们，等我继承王位后再慢慢找你们算账。对于米嘉贺的处置让九曜很揪心，他杀了父王，还挑起战争，造成那么大的伤亡，就算有十条命也不够他陪的，可是他毕竟是为了改变这个腐朽的国家。在四叶、红莲以及爱丽丝的劝说下，最终决定死罪可免，活罪难逃，免除他所有的官爵，判他回家种田，米嘉贺留下的所有职务都由红莲接管。其实这只不过是让他提前回家养老而已，轻得不能再轻的惩罚了。

九曜还为他的父王举行了隆重的葬礼，虽然那是个无能的暴君，但毕竟也是他的亲生父亲。他还从爱丽丝传给他的记忆中得知他的祖先萨丁王果然是个令人敬佩的英雄，这让他很欣慰。他向父亲发誓要成为像萨丁王一样优秀的国君。

不久之后关于爱丽丝的身分被公开了，这引来了许多历史学家的兴趣，因为根据她的记忆解开了许多历史的谜团。至于她后来为什么会被传说扭曲成邪恶的魔女，历史学家对此的解释是：当时的帝国还没有文字，在两百多年的口口相传中，真实的历史被逐渐淡忘了。后来发生了一场席卷全国的国民暴动，暴动者根据模糊的历史记忆打起了“海佳代”的旗号向帝国王室宣战，于是当这场暴动被平息后，海佳代便被王室扭曲成了邪恶的魔女。当然这一切现在已被完全平反。

至于红莲么……这两天他一直都心事重重，因为他在想既然米嘉贺回家种田了，那么四叶是不是也会一起回去？这样他岂不是就要与四叶分别了？仔细想来他好像还从来都没有对四叶正式表白过呢。这样下去他们的这段暧昧的感情岂不是就这样糊里糊涂地结束了？

这样下去可不行！抱着这样的想法，他很冒失地闯进了四叶的房间，对着里面喊：“四叶，我有话要对你……”他没说下去，因为眼前的场景让他心里又凉了一半。四叶正在整理她的衣物，这么说她是真的准备要走了。

不行！我必须想办法留住她！他终于鼓足了勇气对她说：“四叶，你留下吧，不要离开我好不好？我不能没有你。”这话说完他顿时觉得轻松了好多，积蓄多年的感情终于毫无保留地倾诉出来了。于是冷静下来仔细一看，这才发现这个场景好像有点尴尬。四叶手里正举着一条粉色的花边小裤裤，对着他脸涨得通红，床上也满是她的贴身衣物。

“色狼！变态！谁让你不敲门就进女生的房间啦！”

一段小插曲过后，四叶对他说：“你带我去买衣服好不好？”

“啊？怎么突然又要买衣服了？你不是可以用你的能力变出衣服来穿的吗？”

“可是我觉得该变的花样都已经变完了呀，好没劲！所以就把以前的衣服都翻出来了，可是太少了，根本就不够我挑。

人家女孩子都有好几个衣柜了，我到现在一个都还没塞满，真不划算！所以我决定要再买两个衣柜，然后买很多好看的衣服把它们全都塞满，这样以后我就不怕没有好看的衣服换啦。”

“这么说你把衣服都翻出来不是要把它们都理好了带走？”

“带走？带哪儿去？”

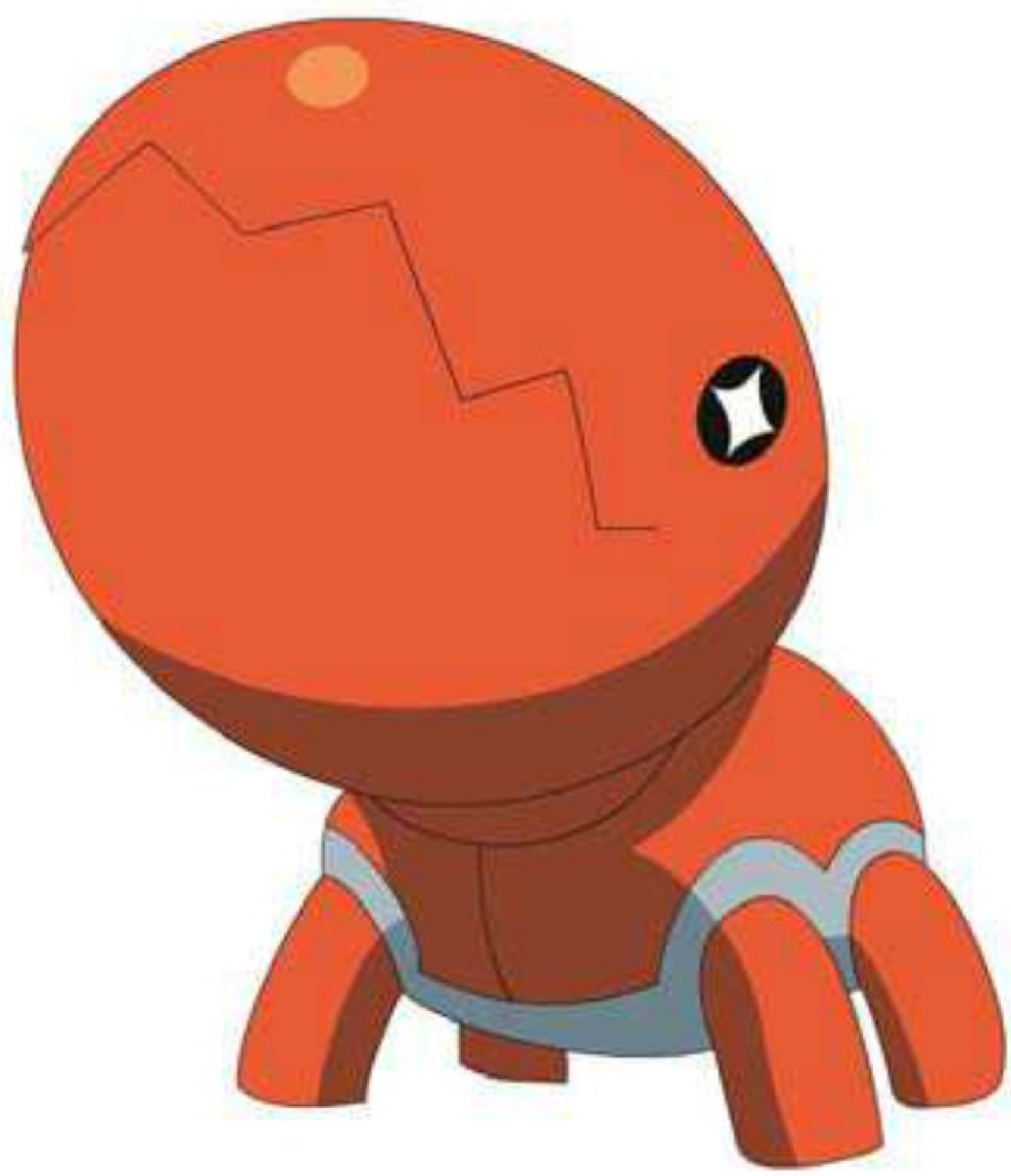
“你不跟你义父一起走吗？”

“啊呀，你说你傻不傻？我想义父了去看他不就行了吗？干嘛要一起走？”

红莲几乎热泪盈眶了，原来他一直都在杞人忧天，原来四叶根本就没想过要和他分开。

接下来就是新王的登基大典了，九曜戴着象征帝国最高统治者的王冠，披着雍容华贵的金色长袍站在王座前。从全国各地汇集而来的王宫贵族们全都拜倒在他的面前，红莲、璧邪、阎摩，原本米嘉贺魔下的战士们也全都发誓向他效忠。

在庄严的仪式上，他总算收住了浪荡的本性，显得严肃了许多。但是仪式一结束，狐狸尾巴马上就露出来了。他嬉皮笑脸地开始向大家介绍自己将要迎娶的两位王妃，一位是苍雪，另一位是爱丽丝，并且宣布要以此为基础组建一个庞大的后宫。他心里有一张宏伟的蓝图，比如这次大战中与他并肩作战的虫系美女和水系美女都在他的备选名单里。还有现在每天服侍他的女仆小夜，他觉得自己对不起人家，也不认为自己有办法赎罪，但至少他会努力让她今后能够幸福地活下去……



红莲只能在下面捂着脸摇头叹气，看来即使获得了萨丁王的力量，九曜还是九曜，仍是那副死德行，一点没变。

“苍雪……苍雪！”突然听见九曜大声地喊，红莲抬起头看见爱丽丝已经走上了台，却不见苍雪上来。他们环顾四周，可是到处都不见苍雪的身影。“咦，她人呢？”九曜觉得很奇怪，刚才她不是明明还在这里的吗？怎么突然消失了？

这回苍雪是真的消失了，一开始九曜还以为她又跟自己玩起了躲猫猫，可是一连几天甚至几个月都没见她出来。他又派人去她的领地拉斐特寻找，可是最后还是了无音讯。她彻底失踪了……

两年后

在大陆的西边有一座小镇叫作玛雅，这里常年干旱缺水，烈日晒干了大地，作物难以生长。现在帝国派了大量的人力带着各种先进的技术来到这里，帮他们凿井、引山泉、开挖河道，想尽各种办法取

得水源。玛雅人民的脸上绽放着前所未有的笑容，大家一起辛勤地劳作着，他们都相信未来将会更加美好。

一只大头大脑的小虫从土里钻了出来，小男孩伸手一把将他捉住，放进了箩筐里，“太好了，又捉到一只。”身边的小女孩也兴奋地拍起手来。

“你们在捡什么？”背后突然响起一个清冽的女声，小男孩回头看见身后站着一个漂亮的大姐姐，看上去好像不是本地人。

“我们在捉大颚蚁。”小男孩回答。

“大颚蚁？”大姐姐探出脑袋朝箩筐里看去，里面爬着好几只大头大脑的虫子，“抓这个干什么？”她吃惊地问道。

小男孩精神饱满地回答：“听说只要把这种精灵带回去放进干裂的土地里，它们就会自己在里面钻来钻去，把寸草不生的土地变成柔软的良田。所以我要把它们带回去改造我们家的田地，让田里长出许多许多庄稼。”他又看了看身边的妹妹说，“我要让我妹妹过上最幸福的生活。”

小男孩的话让她想起了自己的哥哥，小时候她哥哥也总是处处照顾她，保护她，希望她比谁都幸福。她看着那个小女孩，仿佛看见了小时候的自己，心里暖暖的。

她蹲下身子对两兄妹说：“那让姐姐帮你们一起找吧。”于是三个人一起翻起了泥土，不一会儿就捉满了一大筐。两个孩子都乐坏了。

“姐姐，你是从哪里来的？”小男孩问道。

大姐姐摇了摇头，“我没有家，我只是个流浪人。”

“那太好了，你就住我们家吧。”小男孩兴奋地喊道。

外乡人笑了，她觉得这个孩子真是天真可爱。她想起了不久前自己还住在奢华的王城里，被认为是预言之子，还是未来的王妃，背负着振兴帝国的使命。但这只不过是一场误会，这些荣耀根本就不属于她。那个叫爱丽丝的女孩才是真正的预言之子，她和九曜才是天生的一对，他们在千年之前就注定会在这个时代相聚，并且携手将帝国引向辉煌。而自己却什么也不是，根本就不应该属于那里……

她站起身来从小山上向下望去，整个玛雅小镇尽收眼底。这个贫穷的小镇正在欣欣向荣地改变着，充满了活力与希望。她迎着阳光，敞开了心扉，露出了从未有过的灿烂笑容。是啊，就在这里住下吧，扔下沉重的枷锁，做回真正的自己。



完



文、摄影／新房客 图／史考兵 编／马修

小心眼创作组每年都会在网上发一些剧情片段，所谓的剧情片段就是组内预计次年制作出版的同人小说的宣传短篇，在这些一两百字的小短篇里都会简短体现一下小说的大致内容。不过这些短篇毕竟也只是一个概念，等到成品在书刊上发表时往往会出现剧情或标题方面的改变。然后问题来了，我去年在网上发的片段里有一篇叫《战国》，故事讲述的是日本战国时期的伊达政宗与真田幸村在一场战争中穿越到了口袋妖怪世界……结果这个片段放出来以后不久官方就放出了《口袋妖怪+信长的野望》的新作消息……这样一来原本是创新的东西又被归类于同人了，不过这次小说的内容完全是按照最初的思路完成的，文里着重体现了二人在口袋妖怪世界的各种不同遭遇，且场景是以作者生活的城市为蓝本的哦！这是一篇不同于《口袋信长》的战国，内容方面也很轻松，谢谢支持。

序

在日本群雄割据的战国时代，有实力的武将们以成就天下霸业为目标而导致了许多大大小小的战役，那个时代是个不折不扣的乱世。在武将们毫无厌倦的争霸中，织田信长暂且将天下纳入了手中，此时其他的武将们包括了甲斐的武田信玄、真田幸村，越后的上杉谦信，近江的浅井长政等也都跃跃欲试各据一方。在北方有一位征服了无数军团的独眼武将，他就是奥州笔头——伊达政宗，他的目标是织田信长的首级，以及天下一统！

夏夜。气温已经降了下来，偶尔有流水声入耳，薄云拂过弯月，一片安静和谐的景象。忽然一股热浪从空气中袭来打破了这片宁静。骑兵队伍！彪悍的战马不断地踢踏着干燥的土地奔腾，马背上的士兵都是精通武艺的战士与精湛的骑手。队伍中格外显眼的人身着湛蓝盔甲，头带玄月盔，腰间挂着六把太刀，同时……他只有一只眼睛。这只眼睛在月色下爆发着无比的霸气，冷静中却又不乏热血与激情，这是奥州笔头伊达政宗。

“怎么了小十郎？”这男子问到身旁的武士。

“先停下大军，再一次向妻女山派出探子吧！这是我的直觉，上杉军仿佛在等我们自投罗网。”

“岂不是正好？被察觉了也没什么大不了的！”

“可这样就算不上奇袭了。”

“No Problem小十郎，上吧！”

与此同时，另外一边双手各持十文

字枪的红衣少年也带领着一支队伍向这边行进着，那气势让他看似身燃熊熊火焰一般。“只要你冲散上杉军的杂兵与武将把谦信逼出来即可！”主公武田信玄这句话一直在这少年耳中回荡着，主公所谓的啄木鸟战术一定会成功，这次任务自己一定会拼上性命去完成！红衣少年便是——真田幸村！

“上杉军不在？”真田幸村来到上杉军的据点竟然发现面前有另外一支队伍，那队伍由一蓝色盔甲的武将带领，玄月盔外加独眼……

“在下是真田源次郎幸村，阁下莫非是奥州笔头伊达政宗，阁下为何会在这里？”



“红衣小子。”伊达政宗答了一句。

“无礼！”真田幸村显然被伊达的反应激怒了。

“想必你是武田家的炮灰吧？”伊达政宗从马上跳了下来，手握住了腰间的剑柄蓄势待发，“我将要追着上杉攻入川中岛，你是打算折回去呢，还是在这里阻止我？无论如何最后都是伊达军独胜。”

“主公与上杉谦信公开对决，绝对不能让你去搅局！”真田幸村见状也握紧了手中的两柄长枪。

“有种。”伊达赞叹了一句，他转头对身边的武将说，“小十郎，任何人都不准出手。”待吩咐好手下之后伊达抽出了手中的太刀：“奥州笔头，伊达政宗参上！”

幸村也摆出了应战的姿势：“真田幸村全力奉陪，堂堂正正一决胜负！”

“前来讨教！”蓝色的闪电从政宗的刀剑冒出，将战场破为两半，笔直地冲向了幸村。幸村挥舞出冒着火焰的兵器抵挡，尖锐的兵器相撞声，伊达的单刀与幸村的双枪相击仿佛雷电与火焰般交错爆发出耀眼的光芒。政宗在一击之后跃向半空，六柄刀一齐出鞘，携带着雷电再次击向幸村。幸村也从地上跃起，双枪夹带着火焰扑向了空中的政宗。

两种兵器在空中经过数十回的交战，众人眼中只勉强看到兵器残影，耳中却传来震天的金属相撞声，雷电与火焰缠绕得越来越激烈，逐渐形成了一个巨大的光球，爆破出刺眼的光芒，干燥的地面平地而起一股龙卷风将雷电与火焰吞噬……混沌之中政宗与幸村只觉得身体失去了平衡并不断向下跌去，周围的景色如画卷般不断改变，各式各样的人、各式各样的景色不断反复着，渐渐的，二人在这雷电与火焰交错的龙卷风中失去了知觉……

1.武将参上



这是贝尔维尤市十一月初冬的街头，午后的阳光并不显得那么温暖。这间大型购物商场门前的路边过往着车辆，红灯亮起的时候，车辆停止行驶，人群交错穿到马路的另一边。这是将近假期季节，路上已经满是一片节日的景象，不高不矮的树上挂满了各色的彩灯，行人道旁的栅栏也布满了满是节日气息的装扮。这边一位妇人领着自己的卡蒂狗穿过马路来到购物中心门前，她拿出手机拨通了一个电话，像是在联络即将到来的朋友。门前的喷泉池里有几只角金鱼一动不动地潜在水里，如果不是它们偶尔吐一下泡泡还真没人以为它们是实物，在这冷冷的季节就连口袋妖怪都懒得动。

“史密斯太太你到哪里了？”那妇人一边打着电话一手从口袋里掏出了一点狗粮递给了卡蒂狗，“我跟卡蒂狗就在广场正门，你看没看到前面有一顶钟楼，上面写着……”

刚刚说完这句话，喷泉池忽然冲出了一个水柱，水波荡漾起来，水中的角金鱼懒洋洋地动了动，似乎完全不被这水柱所动。妇人拍了拍胸口继续说：“没事，刚刚喷泉池吓了我一跳，我就说今天不太可能下雨嘛……”

谁知刚刚说完这句话，周围就吹过了一阵冷风，一辆大巴士欲冲过黄灯，但最后关头却急刹车没能冲过去。又是一阵冷风吹过，周围亮了一下，空中似是打了个闪电，路人们都不自觉地望向了半空。按照这个沿海城市的气候来说，现在已经进入了冷雨季节，但这闪电还真是来得毫无先兆，天气预报虽然不能完全信，但刚刚还冷冷地像是要下雪的感觉，怎么忽然会有闪电呢？

妇人收起电话摇了摇头，也望向了半空，忽然又是一股寒风吹过，这风吹得人睁不开眼睛，只听得“啪啪”两声，像是有两个东西掉在地上的声音，冷风袭过，周围的景色又恢复了正常。大巴士司机摇了摇头，抬头望了望车顶，刚刚的重物似乎没有砸到自己吧？但总是有种感觉呢……绿灯亮了，大巴士缓缓移动起来……

“哎呀！”妇人忽然惊叫道，“这，这……”她看着自己脚下趴着的男子说，“你还好吗？”地上趴着的这

男子穿着一身红衣，手中握着两柄古代的十文字枪。他似乎昏过去了一样，完全没有理会她的话。

“哦，我的天！万圣节已经过了，怎么还有人打扮成这样出来呢？”

“这个世界真是无奇不有……”

“我什么也没看到，史密斯太太就快来了……”妇人听着路人们的话慌忙领着卡蒂狗进入了购物中心，只留下趴在地上的红衣男子……

不足片刻，这红衣男子已经被人群与购物中心的保安围了起来：“喂，这位先生你没事吧？”

“要不要叫警察？”人群中的一个女子喊道，“不如交给我吧，我刚刚交完电话费。”

周围的嘈杂声惊醒了趴在地上的幸村，他睁开眼看到面前这一群古怪打扮的人群，还有一个女子将手放在脸庞自言自语着什么。

“先生你没事吧？”身边的保安又问，“你怎么会昏倒在这里的？”保安的腕力搀起幸村的胳膊把他扶了起来：“腕，腕力！”



“什么怪物！”幸村挣脱开了腕力的手臂，他望着周围奇怪的人与景色，“你，你们是？！”

“不好了，奥州笔头去了哪里？我刚刚明明在跟他打斗，主公还在等着我去给上杉军一个奇袭，我要离开这里！”他说罢便握紧了手中的武器，“你们谁也不准靠近！”

“这人的脑子……”人群开始对幸村议论纷纷了。

“先生你没事吧，万圣节已经过了，你在搞什么角色扮演啊，哈哈！”一个高个子男人拍了拍幸村的肩膀，“这衣服是哪里来的，不如卖给我吧，我最近正好在玩《Basara》……”

“无礼！”幸村单手一拨便轻易将这人推到了喷水池里，这个举动倒是惊动了那几只角金鱼，它们慌慌张张地游到了喷水池的另外一边。

“啊……”人群中几个妇人被幸村这一闹吓到了，她们慌慌张张地跑出了是非圈子，周围的人们也开始起哄了。

“先生请跟我们走一趟！”保安亮出了手中的通信器，“否则我们立刻就要报警。”

一定是在做梦，我到底在做什么呀！幸村甩了甩自己的脑袋：“闪开，主公还在等着我回去呢，你们都闪开！”幸村冲出了人群，跑进了购物中心里。

“大家小心！”保安见状慌忙对着通信器给购物中心的人们发出了警示信号，“大家请注意，购物中心内出现了一个穿红衣的危险人物，请大家尽量避开，我们已经联络了警察，请大家注意人身安全！”

就在商场内传着有危险人物的传闻时，坠落在大巴上的政宗也醒了过来。他睁开眼睛，发现周围的景色竟飞一般后退着。他慌忙站起身，谁知前面忽然亮了红灯，巴士一停他险些摔倒：“这是……”他看着道路两旁的丛林与脚下的巴士，脑海中不禁一片茫然。

“嘀嘀！”巴士背后的车忽然按

起了喇叭，巴士司机打开了窗户喊道：“什么事？”

“巴士上有人，快点停下来！”

“什么？”巴士司机慌忙亮起了转向灯，待交通灯变绿的时候将车停在了路旁并立刻跳了出来试图向车顶望去。

政宗依旧站在车顶，脑海中一片茫然，这时路边的树林中飞出了一只小磁怪不紧不慢地从他身边绕了过去。



“可恶！”政宗闪过了小磁怪，“这种暗器太荒谬了吧！”他抽出腰间的太刀向小磁怪斩去，刀触碰到它的瞬间它放出了一股电流，这电流顺着太刀直达政宗的身体。“啊……”政宗被迫把刀丢在了车顶上。

“喂，先生你在车顶上做什么，你是什么时候上去的？需不需要我打电话给警察？”巴士司机在路边向着政宗喊道。

“是你用暗器偷袭的吗？”政宗怒视着巴士司机，“Why？”

“什么暗器？”巴士司机疑惑不解地看着政宗，“先生你先下来好不好？我还要急着赶路，乘客们也要尽快到下一个车站转乘其他车辆才可以。”

“快点下来！我们还急着赶路！”车内的旅客也有少数几个跑了出来劝到政宗，“你想玩Cosplay就去个安全点的地方，在车上多危险？”

“我命令你们退下！”伊达抽出了两把太刀对人群说，“否则休怪我不客气！”

“那武器看着真锋利呀！”其中一个旅客说，“好像不是假的，看来我们要叫警察才是！”

就这样僵持了片刻，周围传来了警笛声，两辆警车一前一后停在了大巴士旁，车内下来的五六个警察都向政宗举起了抢：“先生，请你合作一点跟我们离开。”

“What's going on？”政宗也抽出了腰间的枪，“你们要跟我较量一下吗！”

“大家小心，目标人物有枪！”警长对部下说，“请保护市民的安全。”

“周围还有很多其他的人，现在开枪的话……”政宗自言自语道，“小十郎去了哪里，那红衣小子呢……”他转头望向了周围的树林，脚下一用力，蹿到了地上，再一跃便冲入了树林里，瞬间便消失在了人们的视线里。

“呼叫总部，目标人物跑进了邻近90号公路的丛林里，请求支援。”

2.炎之花

临近节假日的购物中心总会异常繁忙，大家都在为节假日前做最后的冲刺，捡便宜买打折商品也好，纯粹出来花钱也好，总之各有各的目的。真田幸村冲入购物中心的那一刻，周围的扩音

器便传来了警报声，他径直冲入了这个偌大的广场。这是一个三层建筑的广场，一楼、二楼是各式各样的服装店，礼品店等，这里聚集了最多的来客；三楼是儿童游乐场，除了被父母放在这里游乐的孩子们外，几乎没有其他人。广场正中央的屋顶悬挂着各式各样的装饰品，有驯角鹿拉着圣诞老人雪橇的木偶场景，有圣诞企鹅举着袋子即将要抛出礼物的木偶，还有各种星星、靴子、铃铛等悬挂物，完全是圣诞节的气氛。

别说是幸村的穿着打扮引人注意了，即便是平常打扮的现代人在室内奔跑也已经足够吸引人的目光了吧！人群相对来说比较多，他看着这些奇形怪状的建筑与那上上下下的电梯顿时有些眼花缭乱，干脆直接上楼吧！他纵身一跃已是抓住了二楼的围栏，再一翻身便到了二楼。“哇！”他这举动可是引起了许多人的掌声。

这购物广场的正中央有一个小舞台，本来是有一个小型音乐会在表演，但幸村这一跃让这边的听众不自觉地都转头望向了他，想要看看到底是怎么回事。

“可疑人物入侵，请大家保持冷静，注意人身安全！”广场内的扩音器又发出了警报，幸村见到楼下跑入了一群手握火枪的穿着蓝色服装的人，他们站好了之后个个都把枪对准了幸村。这一骚动引起了周围人群的动乱，虽然广场的保安极力发出让大家冷静的广播，但却无济于事。

“那是……”幸村想到火枪这玩意不是好惹的，而这些奇奇怪怪的家伙们为什么都穿蓝色的衣服呢？莫非跟那独眼笔头有关系？正想着，周围传来了几声犬哮，看远处两只庞大的猎犬正向这边冲来，它们都拥有蓬松而又华丽的毛发，口中的利齿冒着火花，看样子也不是那么好惹。

“这次糟了。”幸村正在想对策，周围传来了越来越响亮的奏乐声，低头看，楼下一群排成了一队，穿着绿色怪异服装的人正一边敲锣一边打鼓地向前走着。这些人的打扮就更奇特了，很明显是一群男人，但是穿着格子样式的裙子，有的人脑袋上还带着像是羽毛一样的东西。这乐队就这样敲敲打打地向前走着，不过这敲打声反而分散了那些蓝衣服家伙的注意力，眼瞅着两条狗要冲过来了，幸村向前一跃抓住了悬在半空的驯角鹿布偶，又纵身一跃跳上了三楼。

“小心，目标人物转移到了儿童中心！”保安人员说，“现在各个方向的出口都已经关闭，他是跑不出去的！”

“别让孩子们受伤，放出口袋妖怪来对付他吧！”警察们一边命令风速狗上楼一边放出了两只训练有素的比比鸟，比比鸟正欲冲上三楼，哪知忽然出现的一团黑雾模糊了众人的视线。

“大哥哥，到这边来！”一个小男孩对概念模糊的幸村说，“这边这边！”幸村见状跑到了小孩身边，跟着他绕来绕去绕到了一个黑漆漆的角落里。

“大哥哥有麻烦了吧，我带你出去！”孩子抛出了精灵球道，“阿柏蛇，使用溶解液！”阿柏蛇从精灵球里跳了出来，向着墙壁发射出了溶解液，不足片刻墙壁已经破开了一个大洞。

幸村看着孩子的举动不禁大吃一惊，这……究竟是怎么回事？不过先不管那么多了，先出去再说，虽然有损武士的形象，但现在搞明白所以然最重要。

“大恩不言谢！”幸村向孩子说了

一声之后便欲离去，哪知孩子拉住了他的胳膊，“别走啊，真田幸村，你知道要去哪里吗？”

“你，你怎么知道在下的名字？”幸村惊讶地问道孩子，“你是谁？”

“对啊，你是真田幸村，我哥哥在玩《Basara》的时候我见过你哦！”孩子双目露出了赞叹的目光，“很棒的！我叫卢克，今年10岁了。”

“什么《Basara》？什么你哥哥？你哥哥识得在下？”

“不管这么多啦，总之大家都在追捕你，我带你离开这里！”卢克说完便抓着幸村的胳膊向购物中心外面跑去了。这男孩穿着一身冬装，一头西洋人常有的金色短发，比起一般十岁的孩子来说矮了一点，不过这并不妨碍他对口袋妖怪的认知。卢克跟阿柏蛇就这样领着幸村冲出了购物中心，绕进停车场，又顺着墙壁边缘跑到了外面的路上，最后二人与阿柏蛇闪进了与购物中心斜对角的超市。

“呼呼……”幸村喘了口气，“这究竟是什么地方？刚才我还在跟奥州笔头在决斗，正激烈的时候忽然就到了这个地方。”

“这是人类与口袋妖怪共存的世界，现在是2011年。”卢克说，“大哥哥你不会是穿越来的吧？”

“口袋妖怪，穿越？”幸村惊讶地说，“2011年？”

“嗯。”卢克掰着手指算了算，“距离幸村大哥哥生活的战国乱世大概有五百年了吧。”

“五、五百年？”幸村晃了晃脑袋，“不行，我要回去，主公还等着我的消息呢！”刚说到这里，他的肚子咕咕地叫了两声。

“你饿了，还是等吃饱了再想办



法回去吧。”卢克领着幸村取了几个面包，并从自动收款机付了帐以后便将面包递给了他，“吃吧。”

“不行，在下是一个武将，怎么能偷别人的东西吃？”幸村从刚刚就觉得很奇怪，这孩子在满是食物的架子上取了东西后，拿到这个怪异的闪着红光的东西前晃了一下，之后又把一些纸塞进了那个细小的缝隙里。现在这东西就能吃了？看样子这个地方也不像是孩子的家呀，怎么能吃他从别人那拿来的东西呢，绝对不可以。

“没有偷吃，我刚刚付钱了。”卢克说着把包装打开，把面包塞进了幸村的嘴里。

“好啦，好啦。”幸村红着脸啃了两口面包，“这东西味道还不错。”

“幸村哥哥没地方可以去吧，先跟我回家吧，换套衣服，你这样警察不抓你才怪呢。”

“你肯收留在下？”幸村搔了搔脑袋，“如果可以找到奥州笔头的话就好了。”

“伊达政宗也跟你一起来了吗？”卢克惊奇地说，“你俩不会是被雪拉比带来的吧，如果是就好了！我好想见见

雪拉比！”

“你在说些什么呀……”幸村说着蹲下身子摸了摸阿柏蛇，“这条蛇居然这么厉害。”

“这是我的口袋妖怪阿柏蛇。”卢克说着又抛出了两个精灵球，“这是杰尼龟跟铁壳蛹！”

“哎哟！”看见两只“小怪物”从那个球状的东西里跳了出来幸村还真是吓了一跳，“你会妖术啊！”

“什么妖术啊，别这样说话。”卢克斜视了幸村一眼，“这是口袋妖怪啦，你们那里没有口袋妖怪吗？它们是人类的朋友哦！”

见幸村一脸疑问，卢克摇了摇头：“算啦算啦，跟你说也说不懂，等回家我上网搜索点资料给你看。好啦，我们出去啦！阿柏蛇，再用一次溶解液！”

“别！”幸村阻止了对阿柏蛇下命令的卢克，“我们还是不要破坏人家的东西了，你这样会被这府上的主人训骂的。”

“好吧，好吧！”卢克耸着肩膀摇了摇头，“本来还很想这么玩一次的说。”

“你要做好孩子。”就这样，督促着卢克的幸村，跟着卢克离开了超市，向着卢克的家里走去了……

3.夜山灯

“原来是这样呀！”已是近傍晚时分，天已经完全暗了下来，幸村双手背在脑后走在居民区的小路上听着卢克讲述着关于口袋妖怪的故事，“如果在下也有一只口袋妖怪就好了，有了它们帮忙战争就简单多了吧！”

“真看不出来你还是个战争贩子啊，你跟希特勒有关系吗？”卢克问。



“希特勒，那是谁？哎哟……”幸村说着脚下被什么东西绊了一下，“是只猫？”他低下头一看原来刚刚自己踢到的东西是一个软绵绵的小动物，看样子像……狐狸？

“是六尾！”卢克蹲下来看着地上脏兮兮的口袋妖怪说，“这是火系的狐狸口袋妖怪六尾，怎么会在这里出现，怎么这么脏？”

“很可爱的样子呀！”幸村抱起了六尾，六尾张开嘴喷出了一股黑烟把幸村呛了个够呛。

“太脏了，给它洗洗澡，杰尼龟用水枪！”顽皮的卢克命令杰尼龟使用水枪，杰尼龟点了点头向六尾发射出了一股水枪，六尾被这突如其来的攻击击中惨叫了一声失去了知觉。

“你对它做了什么呀！”

“给它洗澡嘛！”卢克振振有词地说，“现在都提倡救助动物，我在给它洗澡，然后要带它回家。”

“没有你这个坏小子这么搞的吧，你可真是个小恶魔……”幸村抱着奄奄一息的六尾，借着路灯的光线看了看它，“腿好像受伤了，擦破了皮。”

“这个交给我！”卢克举起了铁壳

蛹，“吐丝！”

看着六尾的后腿被铁壳蛹的丝包扎了起来，幸村才放下了心：“这还像话。”

“前面就是我的家了。”卢克指着前方一所大房子说，“等下我妈妈问起，我会说你是哥哥的朋友，六尾受伤了你才来借住一段时间。”

“这样合适吗，夫人会不会见外？”

“你放轻松就好了……”

幸村跟着卢克到了他家，这富丽堂皇的装饰与明亮的灯饰着实吓了幸村一跳，但想不到卢克的妈妈异常好客，听说幸村是卢克哥哥的朋友后立刻便招呼他坐下，又是倒茶又是招呼他休息的。此时卢克已经偷偷地给自己在外地的哥哥打了个电话并道明了一切，虽然哥哥极力否认他的言语，但还是帮他隐瞒了下来。

这一刻幸村坐在卢克家的浴室里洗着澡，心中若有所思，不知道要怎样才可以找到奥州笔头，也不知道要怎样才可以回到原来的世界……他伸手从浴池里捧出了一堆泡沫，看着那泡沫一点一点消失，心中真是混乱极了……

“六尾已经醒了！”这是从浴室里走出来的幸村听到的第一句话，他穿着卢克哥哥的睡衣走到了沙发旁，已经洗好澡的六尾扑到了他的怀里，十分开心地舔着他的手臂。

“想不到六尾这么喜欢幸村哥哥呀，那幸村哥哥就收留它吧，我交给你怎么训练口袋妖怪！”卢克说着斜视了幸村一眼，他见到幸村正双膝跪坐在地上，“还有幸村哥哥你要学习现代人的生活习惯啦，坐到沙发上来！”

“什么？这是基本的礼仪，在下拜访府上是必须要这样坐的，你不要让在



下失礼。”幸村说着被前面的电视机吸引了注意，“这是什么？”

“这是电视，啊！”卢克说，“快看，幸村哥哥在电视上！”

电视机里正在报道今天下午购物中心闯入的红衣男子的事件，那录像虽然只播放了幸村一个窜到楼上的影子，但还是被卢克的妈妈看到了：“你，该不会是真田幸村吧？”

“妈妈你也知道？”

“《Basara》里面的武将嘛！”妈妈拍了一下幸村的肩膀，“老实说我也是个动漫迷，就是年纪大了不敢那么张扬了，快露两手给我看看。”

“妈妈你这样要不得……”

“你还说，从你刚才领他回来的时候我就觉得不对劲儿，看他的打扮举止实在不像现代人，我本来就觉得他像是幸村，但又不敢肯定，直到你刚刚喊他幸村，再看到电视上他的身手我就确信不疑了！”

“同一时间在贝尔维尤路靠近90号公路的地方发生了一起交通事故，一个打扮怪异的蓝衣男子与警方发生了冲突……”没有幸村回答卢克妈妈的疑问，电视上又播出了这条新闻。

“蓝衣男子？”幸村看着电视里的蓝衣男子闪过了一个莽撞的小磁怪，紧接着

又窜进了丛林里的样子，那分明就是奥州笔头嘛！

“是奥州笔头伊达政宗阁下！”幸村惊讶地说，“他果然也来了！”

让我们把画面转到闪入了丛林中的伊达政宗……

此刻的伊达政宗便没有真田幸村那么幸运，他正被一束蔓藤悬吊在半空中不能脱身……越是晃动这蔓藤就束缚得越紧，而他被吊在这里也有一段时间了，此刻不仅没了力气更没了精力去反抗，等有人路过再说吧……

伊达闭着眼睛养神，回想着今天发生的事情，自从跟真田幸村打了一架之后便不知怎的到了这个世界，之后便是掉在了那个会移动的铁东西上。那群穿蓝衣服的家伙要开枪，自己考虑到周围的人群才蹿到了这丛林里……

伊达窜入了丛林里向着深处跑去，这地方像是一座小山丘一样，路都是向上行的，尽管如此还是先避开那群家伙比较好，自己一个人的火枪想必拼不过那一群人，而且他们手里的家伙看似比自己的更细致精巧呢。也不知什么时候，伊达觉得周围的气温降了下来，他坐在一棵路边休息，就在这时……

一束蔓藤正缓缓地向伊达的脚下移动，趁伊达不注意，这蔓藤猛地绑紧了伊达的腿，伊达反应很快，它立刻挥舞手中的太刀斩断了这束蔓藤注视着周围的动静。

果然不出所料，这次蔓藤从四面八方蔓延过来了！这些蔓藤顺着地下的枯草向伊达包围过来，经历过许多战役的将军怎么会怕这种东西？他双手各持一把刀三下两下便将这些蔓藤斩断了。往周围看，伊达发现前方有几个黄色的怪物正盯着自己，看它们的样子虽然呆呆的，但伊达确定这些蔓藤就是它们搞的鬼。

伊达哪里知道这是口呆花？他向着口呆花们举起了太刀做出了迎战的姿势，那几只口呆花挥舞了两下身子，发射出了一束束的刃叶。

“暗器！”伊达纵身跃到了树上，那些刃叶全部打在了树干上，想不到虽然是叶子，但力量居然大到可以楔进树干里。

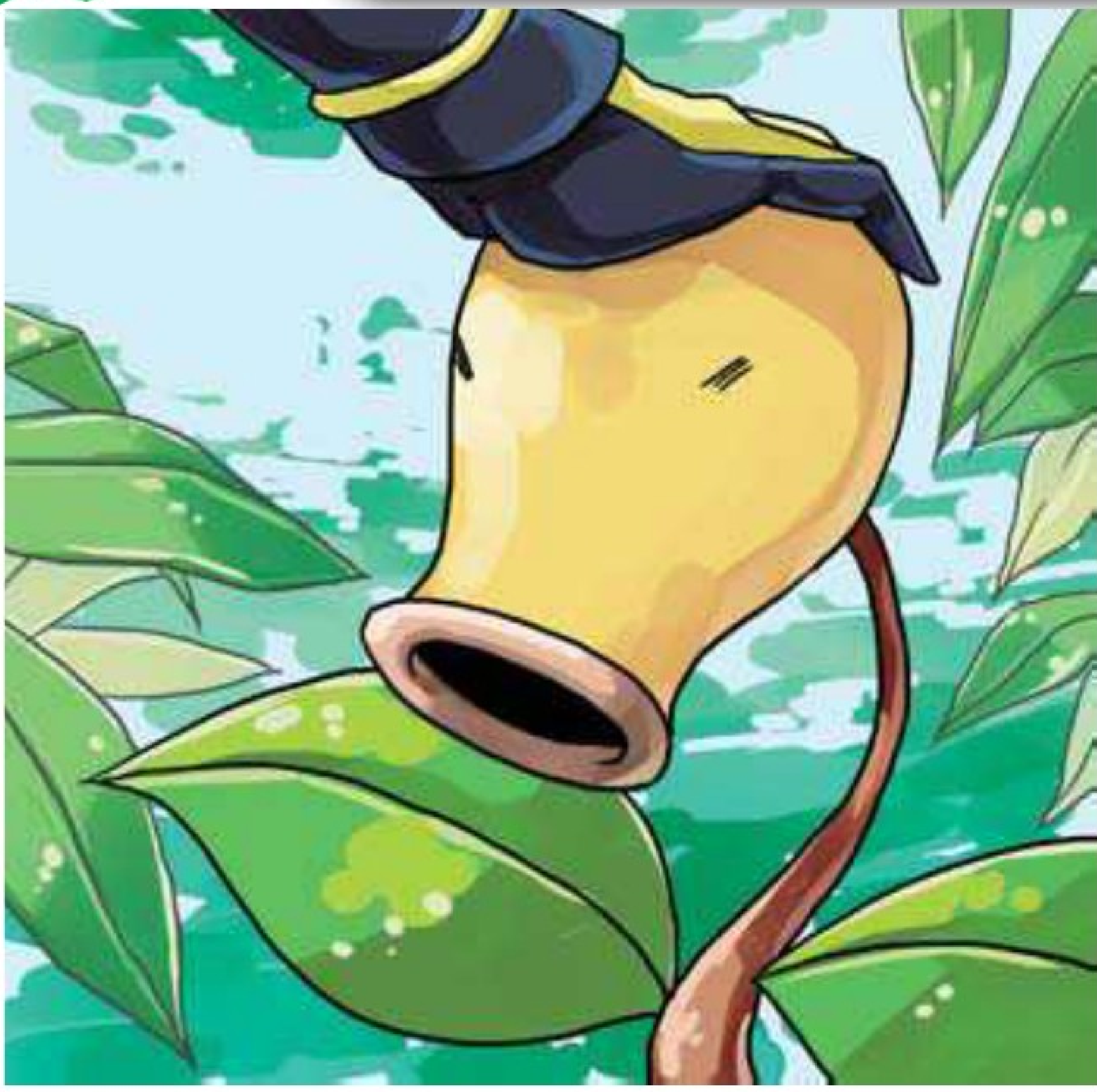
“什么妖魔？居然对我无礼！”伊达纵身跃下站在了口呆花群中央，双方就这样僵持了下来。不知何时，伊达的脚下居然多了一个蔓藤状的小怪物，这小怪物的脑袋跟那群怪物的一样，但却小了很多，它的身体靠一根蔓藤支撑着，看样子十分弱小。这正是口呆花的进化前形态——喇叭芽。喇叭芽呜呜地跟口呆花们说了几句话，像是在劝他们不要继续胡闹一样，但口呆花们个个都以怒目回复喇叭芽，其中一个更是伸出一束蔓藤将喇叭芽带到了自己身边。伊达搞不懂它们在做什么，但他觉得似乎这只小怪物是站在自己这边的一样。

周围有怪声传来，伊达提高了警惕，只见半空中出现了一只紫色的爪子，那爪子的掌心出现了一团紫色的火焰，熊熊地燃烧了起来。口呆花们一惊慌慌张张地跳回了丛林里，而那个爪子则现出了原型，原来是一只鬼斯通，它坏笑着向伊达伸出了长舌头。伊达哪肯受它这侮辱，立刻挥刀迎战，哪知刀斩过鬼斯通的身体竟斩空了。

“哈哈哈……”鬼斯通笑着消失了踪影，伊达不敢放松警惕，低头一看脚下那只喇叭芽竟然还在，而它正战战兢兢地抱着自己的腿，看样子被吓得不轻。

那些家伙怕火……伊达这么想着拍了拍喇叭芽的脑袋：“谢谢你救了我，现在就由我保护你的安全！”

刚说到这里半空就出现了一个影子球，伊达政宗抱起喇叭芽纵身闪过了影子球的攻击，手中挥舞出了太刀，这一斩爆出的电流竟将地上的枯叶炸到半空，漫天



的落叶散落下来，伊达正单手抱着喇叭芽站在这丛林中。

“鬼鬼……”周围传来了鬼斯通的叫声，只听得这声音越来越远，伊达这才收回了刀。他把喇叭芽举到了半空：“你还挺可爱的。”

“喇，喇叭！”喇叭芽开心地笑了起来。

“你叫喇叭吗？”伊达问道，“你的脑袋到还真像个小喇叭。”喇叭芽眯着双眼点了点头。

“你会说话吗？”伊达又问，“你能告诉我这是哪里吗？Where am I？”喇叭芽摇了摇头，看样子它并不会说话，也不能回答政宗的问题。

不知道何时，那群口呆花已经又把伊达围了起来，伊达早已料到他们会来，便拿出了腰间的火枪对准了口呆花们：“我知道你们怕火，最好离我远点。”

口呆花群们一并深吸了一口气，半空中弥漫下了一片紫色的碎末，伊达不禁打了个喷嚏：“这是什么……”

想到这里，吊在半空的伊达哼了一声：一定是那些粉末有毒，把我弄昏以后吊在了这里。但那个小喇叭去了哪里呢？它不会也跟那些妖魔是一伙的吧？肯定是的，否则它现在不会不见了踪影。不理它了……也不知道小十郎他们现在如何了，上杉军跟武田军有没有打起来呢……那红衣小子又如何了……

“有没有人啊！”伊达吼了一声，“我还有要事在身！”这一喊倒是喊出了之前那只喇叭芽，它胆怯地从树后探出了头，惊奇地看着伊达。

“别藏了，我看到你了。”听到伊达这一吼喇叭芽更加胆怯了，它闪身躲在了树后。

“快把我放下来！如果是你们的武将要我的命的话，何不干脆一刀把我解决掉？”喇叭芽又偷偷摸摸地探出了头。

“快点放我下来，我知道你行的！”伊达向喇叭芽点了点头。喇叭芽见状一步一步地从树后走了出来，甩了甩身上的叶子，一束飞叶快刀袭向伊达背后的蔓藤。这飞叶快刀明显没有口呆花的厉害，不过也足够斩断绑着伊达的那束蔓藤。

“啊……”伊达摔到了地上，他站起身来又让喇叭芽帮忙解开了缠在身上的蔓藤，“谢谢你了。”

“现在我要离开这里，你要一起去吗？”伊达向喇叭芽伸出了手，喇叭芽胆怯地点了点头，“你胆子还真小呀，哈哈！”伊达抱起了喇叭芽，纵身一跃，哪知身子居然沉重到使不出劲儿。

怎么回事？伊达又运力跳了一下，但还是使不出力气。他抽出身边太刀，用力向前一斩，哪知除了一阵小小的风声之外，并没任何其他的事情发生，之前能挥出的闪电并没有出现。

“怎么回事？”伊达政宗抓起所有的刀用力地挥舞着，然而却使不出任何力气……他的功夫已经全然尽失了！

未完待续

光盘导视

一、宠物小精灵BW（第二季）

98.梅洛艾塔与海底的神殿





100.世界上最华丽的小精灵！奇拉奇诺VS叶藤蛇！



99.灵兽形态总进攻！伊修最大的危机！



101.天空和大地的双打对战！

二、ANA短片



皮卡丘的夏天大桥故事

三、广播剧

火箭队的秘密帝国（3）

菜单音乐：片头曲（口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net



《口袋玩家》60辑读者调查表

姓名________________ 昵称_______ 年龄________ 性别________ 职业__________

Email_________________________________QQ_________________

地址_____省__________市（县）__________区_______________

邮编______________________ 联系电话_____________________

爱好____

自画像

☐**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

☐游戏 ☐动画 ☐漫画 ☐周边 ☐其他_______

你正在玩的《口袋妖怪》是

☐黑2・白2 ☐黑・白 ☐心金・灵银 ☐钻石・珍珠・白金 ☐宝石 ☐其他__________

本辑你最喜欢的内容：______________________________

原因：____

本辑你最不喜欢的内容：_____________________________

原因：____

你对本辑的栏目构成满意吗?

☐满意 ☐一般 ☐不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志? ______________________

____

你购买《口袋玩家》是

☐每辑必买 ☐有选择地购买 ☐刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到?

☐当天 ☐一周左右 ☐一个月左右 ☐更长时间 ☐其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你或你的朋友有停买过《口袋玩家》吗？停止购买的原因是什么？

____

你对《口袋玩家VOL.60》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

你的《口袋玩家VOL.60》DVD读碟正常吗？

□正常 □有点卡 □读不出来

本辑的DVD动画有什么问题？

□没问题 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来 □其他________

在《口袋妖怪》TV动画15周年之际，你最希望我们在光盘中放哪部以前没放过的TV动画？并说说你喜爱该部动画的原因？

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

《口袋玩家》60辑大抽奖

只要在2012年12月25日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在62辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：16元